ACTION GAMES

EL ULTIMO GRAN HEROE

Rep. Argentina AÑO 2 - Nº 16 $ 3,80

EDITORIAL QUARK

RANMA



GRATIS

...egalamos la credencial oficial ...ue te identifica como legítimo Gamemaníaco

Club ACTION GAMES

MEGA DRIVE II

INTERACTIVE VIDEO 16 BITS ENTERTAINMENT SYSTEM

SONIC THE HEDGEHOG INCLUIDO

SEGA

TEC TOY

Megadrive II

Unica consola Sega Pal -N, 220 volt de orígen.
No te dejes engañar, sólo la consola Megadrive II tiene garantía y servicio técnico oficial Sega en todo el país.



GAMELAND S.A

Distribuidor de Sega para Argentina

Tucumán 509, piso 1° (1049) Buenos Aires - Tel/Fax 325-7093/94



START

ACTION GAMES

AÑO 2 Nº 16 - SEPTIEMBRE 1993

ACTION GAMES:
El último gran héroe.
Porque se juega siempre por sus lectores, dándoles lo mejor.
Todos los meses tenemos algo nuevo. No paramos nunca. Las pilas siempre están puestas y dispuestas a durar mucho.
Ahora nos venimos con el Club Action Games. Una idea para identificar a los auténticos Gamemaníacos y reunirlos en un Club.
Con la credencial de socio podrás participar en eventos especiales, concursos y comprar productos con descuento.
Llevá, siempre, tu credencial dónde quiera que vayas. No te pierdas.
Chau Fierita.

Este es el código de puntaje que utilizamos



POBRE



REGULAR



BUENO



OPTIMO

SUPER NES

MEGA DRIVE

NINTENDO

MASTER SYSTEM

GAME BOY

GAME GEAR

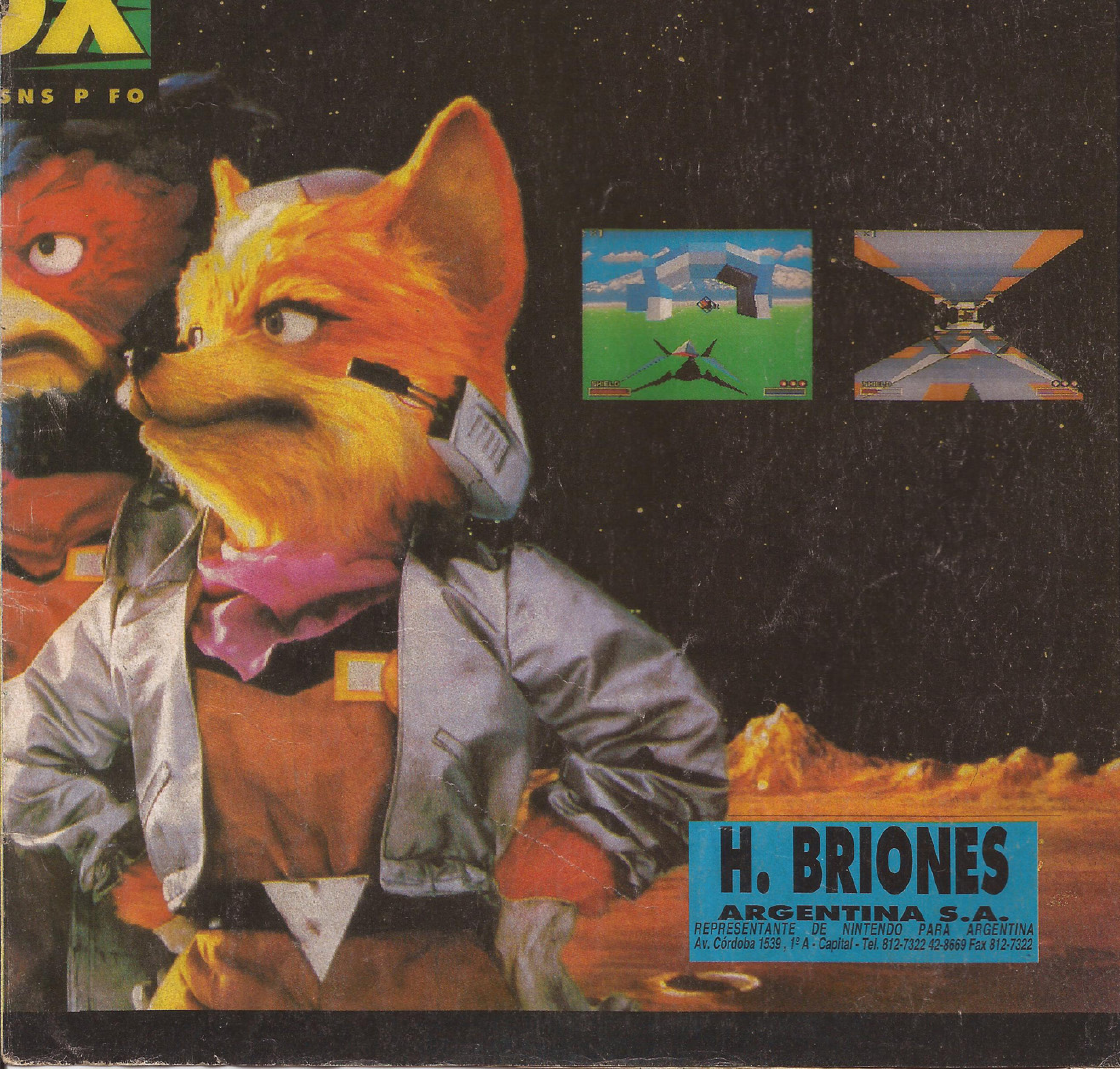
PC

ARCADES


AHORA! EL FUTURO DE LOS CARTUCHOS
Star Fox será un suceso instantáneo. Nuestros nuevos y exclusivos chips Super FX, generan una experiencia de juego superior a cualquier otra. La EXPERIENCIA EN 3-D es intensa. La pista de sonido stereo proporciona VOCES REALES y SONIDOS REALES. Sin mencionar la musicalización espectacular. La velocidad es inmejorable. Pero lo que realmente
ORDER
STAR FOX
SUPER NINTENDO
FX
SHIELD
SHIELD
SLIPPY
BITGAME
CLUB

DE VIDEOGAMES EN ACCION ESTA AQUI!

separa a Star Fox del resto es la **VERSATILIDAD DE LOS CONTROLES DEL JUEGO.** *La acción se desarrolla con el Star Fox teniendo que pasar numerosos obstáculos a través del espacio, entre asteroides, meteoros, calles de ciudades futuristas y espacios muy reducidos . Star Fox es el rey de los videogames. El es el primero. Vos también podés serlo, si lo tenés.*



ACTION GAMES



Ahora los Gamemaníacos tienen credencial y algo más...

ACTION GAMES Club

Pegá tu foto aquí, recortá la credencial y plastificala.

Nombre y Apellido: ....

....

Nº y tipo de documento: ....



Completá este cupón y mandalo a Editorial Quark Azcuénaga 24, 2º piso of. 4 (1029) Capital.

ASOCIATE Y GANA CON EL CLUB DE ACTION GAMES

- DESCUENTOS EN COMERCIOS ADHERIDOS
- EVENTOS ESPECIALES
- SORTEOS
Y MAS

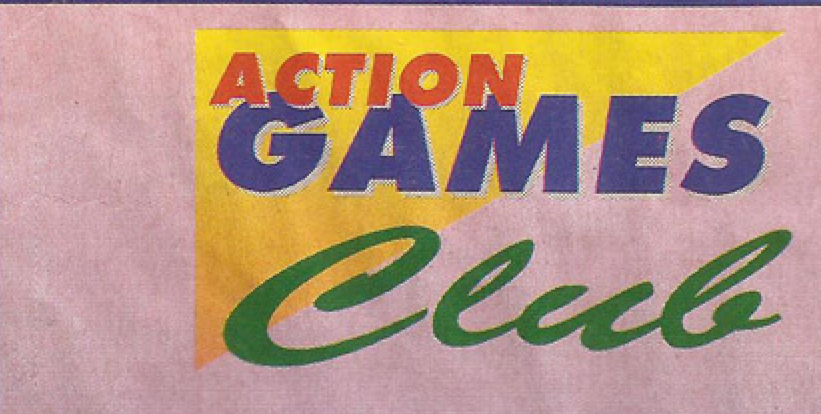
Completá este cupón y envialo a Editorial Quark S.R.L. Azcuénaga 24, 2º piso, of. 4 (1029) Capital Federal

Esto te permitirá participar de los sorteos y eventos especiales exclusivos para socios del club.

La inscripción y participación es totalmente gratuita.

Completá esta credencial, pegá tu foto, recortala, plastificala y empezá a ganar con los beneficios del Club Action Games.

Nombre y Apellido: ....
....
Nº y tipo de documento: ....
Fecha de Nacimiento: ....
Dirección: ....
Localidad: ....
País: ....
Teléfono: ....



CREDENCIAL GAMEMANIACA

Esta credencial es intransferible y acredita al portador como miembro del Club Action Games

CLUB ACTION GAMES COMERCIOS ADHERIDOS

Estas ofertas son válidas hasta la aparición del próximo número de Action Games y presentando el carnet de socio

PACHI

de todo
EN VIDEOGAMES

20%
DE DESCUENTO EN CARTUCHOS

Pero como Pachi esta loco te puede dar algo más.

Estación Once - Hall Central - Local 71 - Tel. 862-2306/2356
Todos los días de 7 a 22, domingos y feriados de 9 a 21hs.



NVC

Entre Rios 1067 Capital - Tel 304-6792

TE HACEMOS EL MISMO PRECIO QUE POR MAYOR

EMV

Riobamba 464 Capital - Tel 953-7368

VIDEO & GAMES

En cartuchos 10 %
Consolas Sega, Action Set y linea completa de accesorios 5 %

Av. Mosconi 3478 Tel. 571-5728

JUEGOMANIA

Cartuchos Family, Sega, Super Nintendo
10% de descuento

Rivadavia 7055 Local 29 Galería Dufau

VIDEO GAMES PREMIER

20% de descuento en cartuchos de Family, Sega y Super Nintendo.
20% en consolas Family

Libertad 482 Tel. 382-5279

GAME OVER

Consolas Mega Drive y Genesis 10%

Ciudad de la Paz 2045
Local 94 - Galería Los Andes

Floppi Games

Consolas Mega Drive y Genesis 10%

Rivadavia 306 - Quilmes

ENANO COMPUTACION

10% de descuento en TODA LA LINEA DE VIDEOJUEGOS

YERBAL 2413 - CAPITAL
612-2559

CASA LIN'S

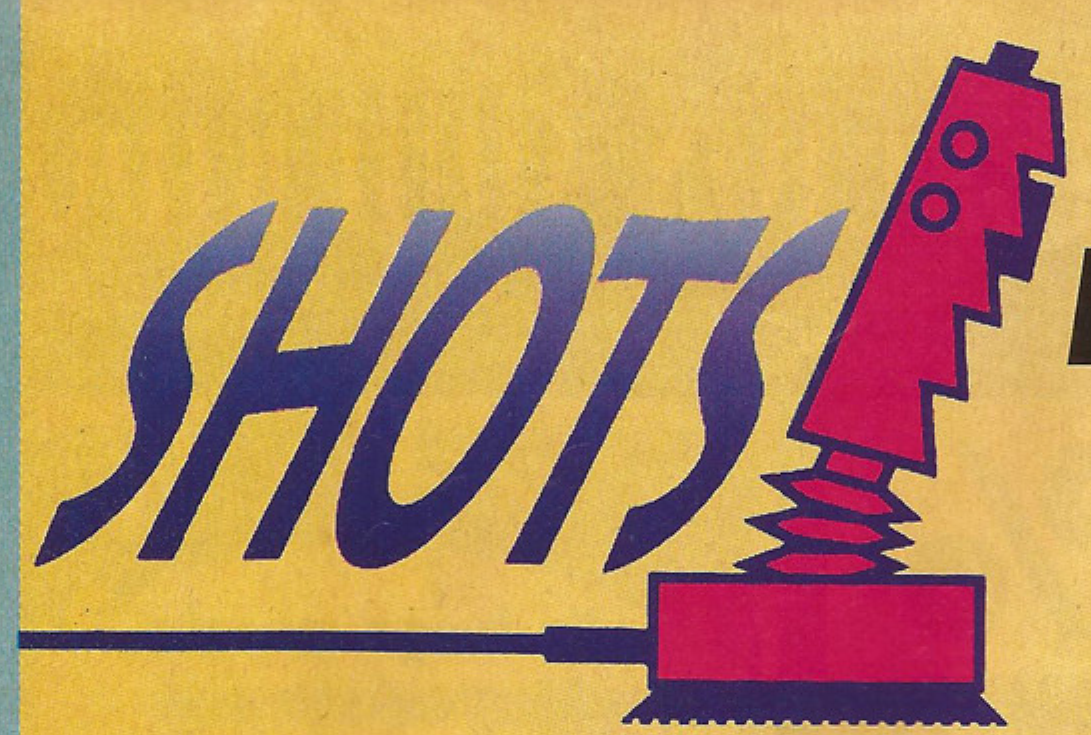
10% DE DESCUENTO EN CONSOLAS

ESMERALDA 491 - CAP
3 9 3 - 5 2 2 3

CLUB TAKU

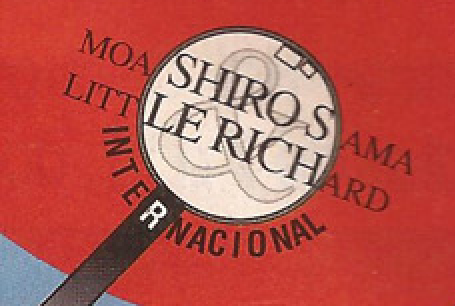
15% EN TODOS LOS PRODUCTOS

CABILDO 2280
LOCAL 103 PLANTA ALTA



NOVEDADES

Los fabricantes anuncian componentes contra la piratería, nuevos juegos y más accesorios. Mientras tanto, los japoneses se vuelven locos por los RPGs, y la SNK factura un montón con Fatal Fury 2



LOS RPGs VUELVEN A SER MODA EN EL JAPON

El Japón está viviendo una nueva ola de fanatismo por los RPGs (Role Playing Games, Jugar a Interpretar un Papel, tipo Monkey Island). En las últimas semanas, la preferencia de los japoneses por este tipo de juego saltó del 15% al 45%, según las revistas de games del país. Todo esto porque comenzaron a aparecer, para los videogames, cada vez más versiones de RPGs originalmente hechos para PC. Y los japoneses adoran estos juegos porque son mucho más complicados. Burai, el super RPG de 16 Mega para Super Famicom, es una de las manías actuales.

Aprovechando la nueva onda, las softhouses Hudson Soft y Falcon se unieron para producir un super, hiper, ultra RPG para PC Engine: Y's 4. La historia de Y's tiene antecedentes de gran éxito en todo el mundo. Sólo para recordar un poco, las versiones 1 y 2 para PC Engine fueron consideradas como los mejores RPGs de 1990 por la revista norteamericana Electronic Gaming Monthly.

Las dos productoras de games prometen un juego realucinante, con efectos de zoom, rotación y dispersión de imágenes. Con personajes gigantescos y escenarios en tonos degradé. Con pista sonora compuesta por el maestro Seiji Ozawa (para los que no lo conocen digamos que es un tipo que está muy de onda). El juego todavía no tiene fecha decidida de presentación, pero ya es uno de los títulos más esperados por los japoneses este año.



Pantalla de apertura de Y's, éxito de PC Engine, de NEC, que va por la cuarta versión, y promete increíbles efectos visuales.



Joystick lanzado por ASCII, especialmente creado para los RPG, la pasión de los japoneses.

GAME BOY TENDRA UN PROCESADOR MAS PODEROSO

Otra buena noticia para los fanáticos del Game Boy. Además de la pantalla en colores, la nueva versión del portátil tendrá un procesador más poderoso capaz de procesar 720 colores, hacer efectos especiales como zoom, cuadriculamiento de imagen y otras locuras. Está claro que el nuevo Game Boy no quedará al mismo nivel que el Super NES, pero tendrá más recursos que el propio Nintendo 8 bits. La capacidad sonora del portátil también será mejorada.

Nintendo pretende también invertir en la línea de accesorios para el nuevo Game Boy. Uno de ellos será el adaptador para transformar el aparato en un receptor de TV, como ya ocurre con los portátiles de Sega y NEC. Y para dejar a los competidores echando espuma por la boca, habrá también un adaptador para la recepción de radio AM/FM. Con él, el feliz propietario del portátil podrá jugar mientras oye su emisora predilecta. Un placer total.

Todo muy lindo, pero hubo una noticia que no les gustó nada a los gamemaníacos: el precio estimado del nuevo Game Boy. ¿Estás sentado? 450 dólares. Realmente, parece que la Nintendo se pasó. Pero como está recibiendo una lluvia de cartas y reclamaciones de los consumidores japoneses, puede ser que cambie de idea sobre este precio. Roguemos que así sea.

CONTINUA LA CAMPAÑA CONTRA LA PIRATERIA

Salieron en marzo, en el Japón, los primeros cartuchos de juegos para Super NES con tecnología antipiratería. Konami ayudó a Nintendo a elaborar un tipo de chip de memoria que se comunica con la consola de manera diferente de la actual. Esto imposibilita el copiado de los programas de estos cartuchos por el Super Magicom.

Sega también sufre con el copiado de sus juegos por aparatos semejantes al Super Magicom. Le pidió a su socia, NEC, que desarrollara nuevos procesadores para proteger a los cartuchos de Mega Drive de la acción pirata. NEC ya sabe qué tecnologías va a usar, pero el problema es que son muy caras. La empresa tiene que resolver todavía cómo colocar nuevos chips de memoria en los cartuchos de Mega sin aumentar demasiado su precio.

Kim ejecuta un golpe brutal contra Terry en Fatal Fury 2. La muchachada enloqueció con el game y la SNK festeja sus buenas ventas.



Fatal Fury 2

SE VENDE COMO EL PAN EN EL JAPON

Tuvo éxito la jugada de la SNK de lanzar la segunda versión del clásico de lucha Fatal Fury 2. En solamente dos días el supercartucho con 100 Mega de memoria ya se había agotado en los comercios japoneses. El fabricante considera que el estreno del dibujo animado Fatal Fury dio un empujoncito en las ventas del juego. Animada por el inesperado éxito, la SNK piensa ya en hacer la tercera versión y anuncia que va a continuar desarrollando games con más de 100 Mega de memoria.

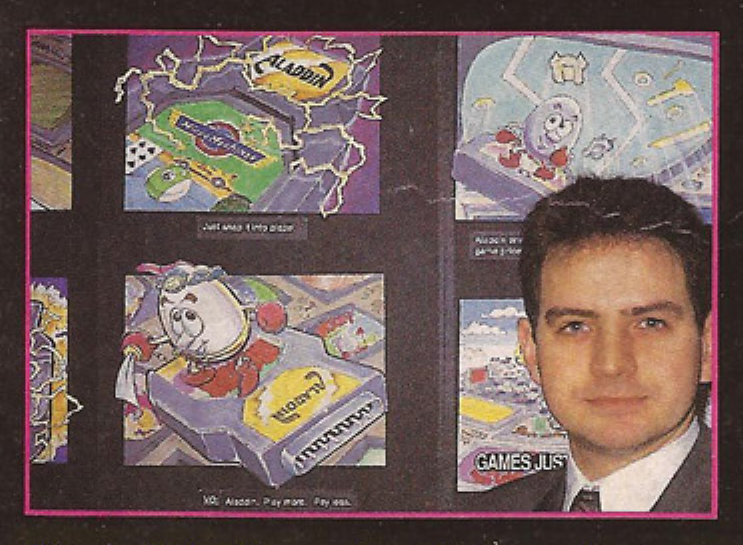
Y ahí va una información supercalentita para los gamemaníacos que gustan investigar por su cuenta. Cada uno de los ocho personajes de Fatal Fury 2 tiene un golpe secreto. Descubrir estos movimientos puede ser un buen negocio para los jugadores. Quien sabe, la SNK puede lanzar un concurso para premiar a quien descubra estos golpes, como ya hizo con Art of Fighting.

ALADDIN PUEDE REVOLUCIONAR LOS VIDEOGAMES

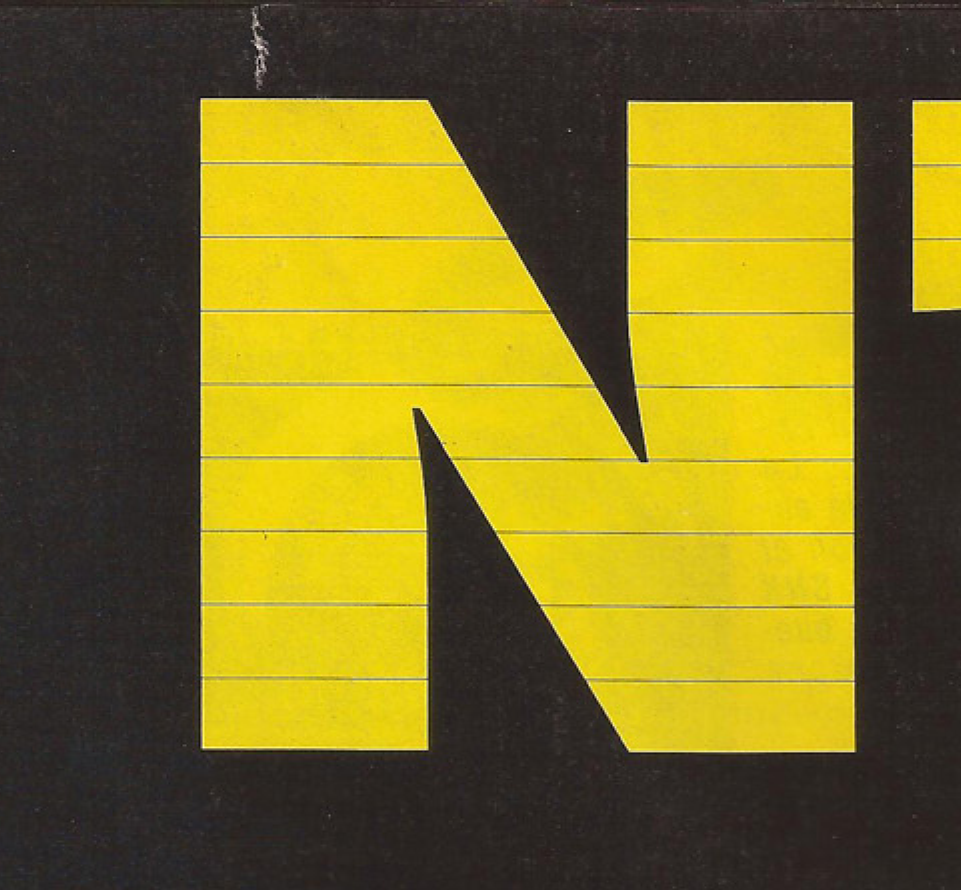
En este mismo número conocerás a Aladdin, accesorio que ya trae los chips básicos de los cartuchos de Nintendo 8 bits. De esta forma, los cartuchos hechos para el Aladdin necesitan tener menos chips, lo que vuelve más baratos a los juegos.

El creador del Aladdin, Philip Oliver, está de acuerdo con que hoy la prioridad en general la tienen las consolas sofisticadas, como las de 16 bits y los CD ROM. "Pero muchas personas que poseen consolas de cuarta generación, no se deshicieron de su Nintendito. Y cuando sale un buen juego para esta consola, lo compran", dice. Oliver trabaja para Codemasters, es inglés y tiene 25 años. También es el padre del proyecto original de otro invento importante, el Game Genie.

Así como el Game Genie, que fue hecho originalmente para el Nintendo 8 bits y después ganó versiones para el Super NES, Mega y Game Boy, también el Aladdin puede beneficiar a otras consolas. "El aparato es un nuevo concepto en el sector de los videogames, que logra buenos juegos a precios accesibles. Nuestra idea es expandir el uso del Aladdin a otras consolas", afirma.



Oliver :"Aladdin puede salir para otras consolas, como Game Genie"

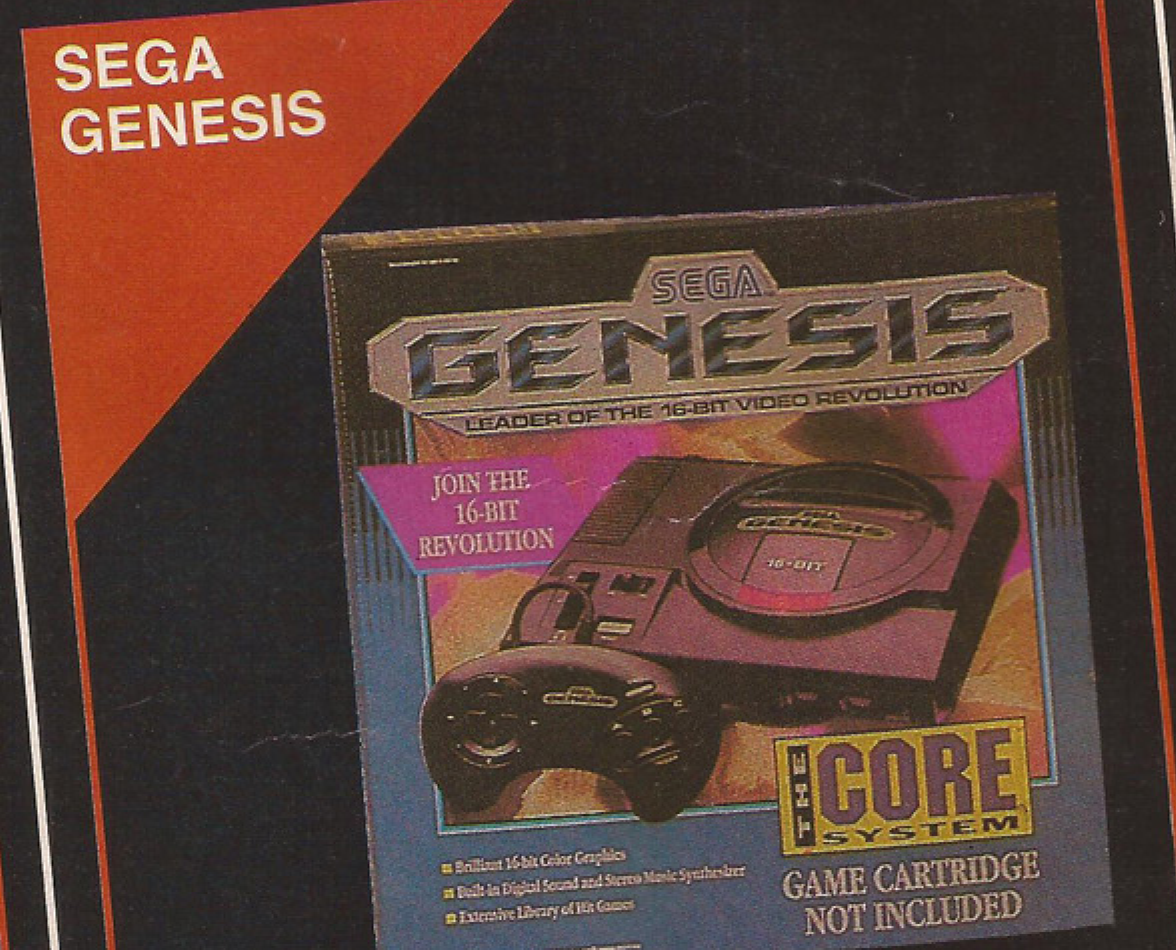




FAMILY GAME



SUPER NINTENDO



SEGA GENESIS



SUPER MARIO KART



MARIO PAINT

TD

DISTRIBUIDOS POR
NTD ELECTRONICA ARGENTINA S.R.L.
Guardia Vieja 4438, Capital, Tel: 89-8153 862-1192
VENTAS POR MAYOR UNICAMENTE



TOP TEN

ESTE ES EL RANKING QUE VOS ELEGISTE. LLAMA Y CONCURSA VOTANDO POR TU JUEGO PREDILECTO. NO TE LO PIERDAS.

SUPER NINTENDO

1º .... STREET FIGHTER 2
2º .... STAR FOX
3º .... SUPER STAR WARS
4º .... TORTUGAS NINJA 4
5º .... SUPER MARIO WORLD
6º .... BATMAN RETURNS
7º .... FATAL FURY
8º .... MORTAL KOMBAT
9º .... SUPER MARIO KART
10º .... CORRECAMINOS

MEGA DRIVE

1º .... SONIC 2
2º .... STREETS OF RAGE 2
3º .... FATAL FURY
4º .... TERMINATOR 2
5º .... SONIC
6º .... X-MEN
7º .... WORLD OF ILLUSION
8º .... GOLDEN AXE
9º .... THUNDER FORCE 4
10º .... QUACK SHOT

WINNER DE AGOSTO

Enrique L. Herrera, *de Capital*

Concursá por 3 juegos de *Super Nes* obsequio de Bit Argentina

WINNER DE AGOSTO

Mariano Fernández, *de Castelar*

Concursá por 3 juegos de *Mega Drive* obsequio de Gameland

El próximo TOP TEN se realizará con los votos recibidos hasta el 10 del corriente mes. A los que llamen con posterioridad se le computará el voto para el siguiente TOP TEN.

LLAMA DE LUNES A VIERNES

ACTION GAMES

JUNTO A LOS MEJORES

GAME BOY

1º	SUPER MARIO LAND
2º	MORTAL KOMBAT
3º	TINY TOON
4º	MEGAMAN 2
5º	TORTUGAS NINJA 2
6º	BATMAN
7º	ROGER RABBIT
8º	BATTLETOADS
9º	BART VS. THE JUGGERNAUTS
10º	ADVENTURE ISLAND

GAME GEAR

1º	SONIC 2
2º	SHINOBI
3º	ALIEN 3
4º	SONIC
5º	SHINOBI 2
6º	STREETS OF RAGE
7º	PRINCE OF PERSIA
8º	CHAKAN
9º	CASTLE OF ILLUSION
10º	SPIDERMAN

WINNER DE AGOSTO

Estebán Bauk, de Marcos Juárez

Concursá por 3 juegos de *Game Boy* obsequio de Bit Argentina

WINNER DE AGOSTO

Mariela P. Ruso, de Capital

Concursá por 3 juegos de *Game Gear* obsequio de Gameland

- *SI NO TENES TELEFONO PODES MANDAR EL CUPON DEL TOP TEN SIN TELEFONO.*
- *SE PUEDE VOTAR UNA SOLA VEZ POR MES Y A UN SOLO TOP TEN.*

DE 17 a 18hs AL 951-6239

TOP TEN

ESTE ES EL RANKING QUE VOS ELEGISTE. LLAMA Y CONCURSA VOTANDO POR TU JUEGO PREDILECTO. NO TE LO PIERDAS.

NINTENDO

1º .... SUPER MARIO 3
2º .... STREET FIGHTER 2
3º .... MEGA MAN 5
4º .... FELIX THE CAT
5º .... GOAL 2
6º .... STAR WARS
7º .... TINY TOON
8º .... LOS PICAPIEDRAS
9º .... BATTLETOADS
10º .... THE SIMPSONS 2

MASTER

1º .... SONIC 2
2º .... SONIC
3º .... TAZMANIA
4º .... GOLDEN AXE
5º .... TERMINATOR 2
6º .... ASTERIX
7º .... CASTLE OF ILLUSION
8º .... SHADOW OF THE BEAST
9º .... TOM & JERRY
10º .... ALIEN 3

WINNER DE AGOSTO

Patricio Fernández Olivera, de Capital

WINNER DE AGOSTO

Yanina Manefa, de Capital

Concursá por una consola *Nintendo* obsequio de Bit Argentina

Concursá por una consola *Master System* obsequio de Gameland

El próximo TOP TEN se realizará con los votos recibidos hasta el 10 del corriente mes. A los que llamen con posterioridad se le computará el voto para el siguiente TOP TEN.

LLAMA DE LUNES A VIERNES

ACTION GAMES

JUNTO A LOS MEJORES

FAMILY

1º .... STREET FIGHTER 3
2º .... SUPER MARIO 3
3º .... GOAL 2
4º .... TINY TOON
5º .... BATTLETOADS
6º .... STREET FIGHTER 2
7º .... PRINCE OF PERSIA
8º .... LOS PICAPIEDRAS
9º .... STREET FIGHTER 4
10º .... JURASSIC PARK

PC

1º .... MONKEY ISLAND 2
2º .... PRINCE OF PERSIA
3º .... PRINCE OF PERSIA 2
4º .... INDIANA JONES 3
5º .... INDIANA JONES 4
6º .... WING COMMANDER 2
7º .... FALCON 3.0
8º .... OUT OF THIS WORLD
9º .... PREHISTORIK
10º .... WOLFENSTEIN 3D

WINNER DE AGOSTO

Alejandro Saibene, de Capital

Concursá por una consola *Bitgame* obsequio de Bit Argentina

WINNER DE AGOSTO

Luciano Posse, de San Miguel del Monte

Concursá por 2 joysticks para PC obsequio de Action Games

- SI NO TENES TELEFONO PODES MANDAR EL CUPON DEL TOP TEN SIN TELEFONO.
- SE PUEDE VOTAR UNA SOLA VEZ POR MES Y A UN SOLO TOP TEN.

DE 17 a 18hs AL 951-6239

11.815 CUPONES RECIBIDOS

CONCURSO ANIVERSARIO

Estos son los 100 ganadores del Concurso Aniversario de Action Games.

100, José C Martínez , Burzaco , Buenos Aires ,
1 cartucho para Family Game
Gentileza de City Boy Int.
99, Martín A López , Ciudadela , Buenos Aires ,
1 cartucho para Family Game
Gentileza de City Boy Int.
98, Sebastián Piombo , Avellaneda , Buenos Aires ,
1 cartucho para Family Game
Gentileza de City Boy Int.
97, Facundo N Villagra Colina , Capital Federal ,
1 cartucho para Family Game
Gentileza de City Boy Int.
96, Diego J Benitéz , Zárate , Buenos Aires ,
1 cartucho para Family Game
Gentileza de City Boy Int.
95, Dario C J Ballo , Dock Sud , Buenos Aires ,
1 cartucho para Family Game
Gentileza de City Boy Int.
94, Federico Gil de Muro , Mar Del Plata , Buenos Aires ,
1 cartucho para Family Game
Gentileza de City Boy Int.
93, Adrián I Romero , Capital Federal ,
1 cartucho para Family Game
Gentileza de City Boy Int.
92, Edgardo R Ojeda , Laferrere , Buenos Aires ,
1 cartucho para Family Game
Gentileza de City Boy Int.
91, Jaime R Del Cerro , Capital Federal ,
1 cartucho para Family Game
Gentileza de City Boy Int.
90, César Barabino , Berazategui , Buenos Aires ,
1 cartucho para Family Game
Gentileza de City Boy Int.
89, Carlos C Cabrera , Capital Federal ,
1 cartucho para Family Game
Gentileza de City Boy Int.
88, Carlos D Szczyrek , Berazategui , Buenos Aires ,
1 cartucho para Family Game
Gentileza de City Boy Int.
87, Raúl O Aramayo , Longchamps , Buenos Aires ,
1 cartucho para Family Game
Gentileza de Gamemanía
86, Danilo Biondo , San Martín , Mendoza ,
1 cartucho para Family Game
Gentileza de Gamemanía
85, María G Nogueiras , Capital Federal ,
1 cartucho para Family Game
Gentileza de Gamemanía
84, Diego Bonavitta , Neuquén , Neuquén ,
1 cartucho para Family Game
Gentileza de Gamemanía
83, Juan I Gayani , Azul , Buenos Aires ,
1 cartucho para Family Game
Gentileza de Gamemanía
82, Mariano A Cordovin , La Plata , Buenos Aires ,
1 cartucho para Family Game
Gentileza de Gamemanía
81, Ariel Piñeiro , Lanús Este , Buenos Aires ,
1 cartucho para Family Game
Gentileza de Gamemanía
80, Javier Fernandéz , Capital Federal ,
1 cartucho para Family Game
Gentileza de Gamemanía
79, Rodrigo J Romano , Loma Hermosa , Buenos Aires ,
1 cartucho para Family Game
Gentileza de Gamemanía
78, Roberto A Piombi , Quilmes , Buenos Aires ,
1 cartucho para Family Game
Gentileza de Gamemanía
77, Patricio Duane , Ituzaingó , Buenos Aires ,
1 cartucho para Family Game
Gentileza de Club Taku
76, Daniela Sabelli , Capital Federal ,
1 cartucho para Family Game
Gentileza de Club Taku
75, Mariano G Ramón , Capital Federal ,
1 cartucho para Family Game
Gentileza de Club Taku
74, Gustavo G Pettazzi , Avellaneda , Buenos Aires ,
1 cartucho para Family Game
Gentileza de Club Taku
73, Federico A Puentes , Capital Federal ,
1 cartucho para Family Game
Gentileza de Club Taku
72, Luis R Demarco , Ramos Mejía , Buenos Aires ,
1 cartucho para Family Game
Gentileza de Club Taku
71, Gustavo Giudici , Florida , Buenos Aires ,
1 cartucho para Family Game
Gentileza de Club Taku
70, Walter E Cabrera , Capital Federal ,
1 cartucho para Family Game
Gentileza de Club Taku
69, Sebastián A Cabrera , Neuquen , Neuquen ,
1 cartucho para Family Game
Gentileza de Club Taku
68, Alberto Abecasis , San Juan , San Juan ,
1 cartucho para Family Game
Gentileza de Club Taku
67, Ariel Natalizia , Capital Federal ,
1 cartucho para Master System
Gentileza de Gameland
66, Sebastián D Pessi , Capital Federal ,
1 cartucho para Master System
Gentileza de Gameland
65, José D Monteros , Pablo Podestá , Buenos Aires ,
1 cartucho para Master System
Gentileza de Gameland
64, Adriana Barsanti , Ramos Mejía , Buenos Aires ,
1 cartucho para Master System
Gentileza de Gameland
63, Juan P Almonacid , Capital Federal ,
1 cartucho para Game Boy
Gentileza de Bit Argentina
62, Germán A Szmid , Lanús Oeste , Buenos Aires ,
1 cartucho para Game Gear
Gentileza de Bit Argentina
61, Fernando A Gómez , Capital Federal ,
1 cartucho para Mega Drive
Gentileza de Gamemanía
60, Silvia B Savariñiuk , Necochea , Buenos Aires ,
1 cartucho para Mega Drive
Gentileza de Bit Argentina
59, Pablo F Moreira Garcia , Avellaneda , Buenos Aires ,
1 cartucho para Mega Drive
Gentileza de Club Taku
58, Nestor A Di Catarino , Capital Federal ,
1 cartucho para Mega Drive
Gentileza de Club Taku
57, Adrián G Adam , Concordia , Entre Ríos ,
1 cartucho para Mega Drive
Gentileza de Club Taku
56, Diego H Gómez , Ituzaingó , Buenos Aires ,
1 cartucho para Mega Drive
Gentileza de Club Taku
55, Pablo Zoiaconi , Zárate , Buenos Aires ,
1 cartucho para Mega Drive
Gentileza de Club Taku
54, Mariano D'arrigo , Rosario , Santa Fé ,
1 cartucho para Super Nintendo
Gentileza de Club Gamemanía
53, Damián L Micheli , Moreno , Buenos Aires ,
1 cartucho para Super Nintendo
Gentileza de Bit Argentina
52, Francisco Escudero , La Plata , Buenos Aires ,
1 cartucho para Super Nintendo
Gentileza de Club Taku
51, Diego M Alvaréz , Capital Federal ,
1 cartucho para Super Nintendo
Gentileza de Club Taku

Agradecemos la valiosísima colaboración de todas las empresas que aportaron los premios para la realización de este gran concurso. Sin ellas no hubiera sido posible.

ACTION GAMES

50, Carlos A Gallego , Capital Federal ,
1 cartucho para Super Nintendo
Gentileza de Club Taku

49, Manuel A Nogueiras , Capital Federal ,
1 cartucho para Super Nintendo
Gentileza de Club Taku

48, Ariel Edelsztein , Capital Federal ,
1 cartucho para Super Nintendo
Gentileza de Club Taku

47, Diego A Sagredo , Capital Federal ,
1 Reloj Tiny Toon
Gentileza de City Boy Int.

46, María M Vivas , Capital Federal ,
1 Reloj Tiny Toon
Gentileza de City Boy Int.

45, Pablo M Ortega , Capital Federal ,
1 Ending Man
Gentileza de Electrolab

44, Ismael A Valverde Fernandéz , Capital Federal ,
1 Family Game
Gentileza de Gamemanía

43, Gonzálo Dotti , Rosario , Santa Fé , 1 Family Game
Gentileza de Gamemanía

42, Daniel A Batres , Capital Federal ,
1 Rasti Super Game
Gentileza de Rasti

41, Israel A Rog , Capital Federal ,
1 Rasti Super Game
Gentileza de Rasti

40, Julián Repetto , Capital Federal ,
1 Super Rasti
Gentileza de Rasti

39, Gabriel Díaz Lasserra , Capital Federal ,
1 Super Rasti
Gentileza de Rasti

38, María F Mateo , Capital Federal ,
1 Family Game Froggy
Gentileza de BTE

37, Marcos S Grela , La Plata , Buenos Aires ,
1 Family Game Froggy
Gentileza de BTE

36, Christian Castellanos , Capital Federal ,
1 Family Game Froggy
Gentileza de BTE

35, Enrique Motta , Quilmes , Buenos Aires ,
1 Family Game Froggy
Gentileza de BTE

34, Claudio G Griffith , San Miguel , Buenos Aires ,
1 Bitgame
Gentileza de Pachi de Todo

33, Andrés Merlo , Córdoba , Córdoba ,
1 Bitgame
Gentileza de Pachi de Todo

32, Liliana S Santangelo , Lomas De Zamora , Buenos Aires ,
1 Bitgame
Gentileza de Pachi de Todo

31, Mario S Belzunce , Caleta Olivea , Santa Cruz ,
1 Bitgame
Gentileza de Pachi de Todo

30, Nicolás Agustini , Reconquista , Santa Fé ,
1 Bitgame
Gentileza de Pachi de Todo

29, Lucía Elgues , Chacabuco , Buenos Aires ,
1 Bitgame
Gentileza de Pachi de Todo

28, Patricio Vamilni , Castelar , Buenos Aires ,
1 Bitgame
Gentileza de Pachi de Todo

27, Patricio B Lynn , Gral Villegas , Buenos Aires ,
1 Family Game NTD
Gentileza de NTD

26, Federico Orago , Lanús Oeste , Buenos Aires ,
1 Family Game NTD
Gentileza de NTD

25, Juan M Martínez , Capital Federal ,
1 Family Game NTD
Gentileza de NTD

24, Cristian M Jasmín , Villa Madero , Buenos Aires ,
1 Family Game NTD
Gentileza de NTD

23, Gabriel Lutenberg , Zárate , Buenos Aires ,
1 Family Game NTD
Gentileza de NTD

22, Marcelo P Di Iorio , Capital Federal ,
1 Family Game NTD
Gentileza de NTD

21, Clemencia Cejas de Cabrera , Capital Federal ,
1 Family Game NTD
Gentileza de NTD

20, Omar A Borrelli , Rosario , Santa Fé ,
1 Family Game NTD
Gentileza de NTD

19, Mario Attento , Capital Federal ,
1 Family Game NTD
Gentileza de NTD

18, César Molina , Bahía Blanca , Buenos Aires ,
1 Family Game NTD
Gentileza de NTD

17, Federico Nusen , Capital Federal ,
1 Video Racer
Gentileza de Bit Argentina

16, Vera E Martiniano , Capital Federal ,
1 Super Bitgame
Gentileza de Bit Argentina

15, Juan C Arana , Necochea , Buenos Aires ,
1 Menacer
Gentileza de Bit Argentina

14, Rómina C Berlingieri , Rivadavia , Mendoza ,
1 Super Scope
Gentileza de Bit Argentina

13, Yong C Yyh , Capital Federal ,
1 Super Vision
Gentileza de Electrolab

12, Ricardo Cappiello , Capital Federal ,
1 Super Vision
Gentileza de Electrolab

11, María V González , Capital Federal ,
1 Game Boy
Gentileza de Bit Argentina

10, Ezequiel L Di Tomás , Capital Federal ,
1 Game Gear
Gentileza de Bit Argentina

9, Hernán Gaitan , Avellaneda , Buenos Aires ,
1 Master System
Gentileza de Gameland

8, Héctor D Carpio , Avellaneda , Buenos Aires ,
1 Master System
Gentileza de Gameland

7, Claudio F Pachelli , San Martín , Buenos Aires ,
1 Master System
Gentileza de Gameland

6, Marcelo F Peljhan , Capital Federal ,
1 Master System
Gentileza de Gameland

5, Agustín F Volpe Concato , Mar Del Plata , Buenos Aires ,
1 Mega Drive
Gentileza de Gamemanía

4, Hernán D Aranda , Capital Federal ,
1 Mega Drive
Gentileza de Bit Argentina

3, Daniel O Rivero , Capital Federal ,
1 Super Nintendo
Gentileza de Gamemanía

2, Marcelo R Sanchéz , Ituzaingó , Buenos Aires ,
1 Super Nintendo
Gentileza de Bit Argentina

1, Adrián Mazzetto , La Plata , Buenos Aires ,
1 Sega CD

entrega de premios se realizará de acuerdo a lo estipulado en las bases de este concurso que repetimos a continuación: 5- Los ganadores que residan en Capital Federal y Gran Buenos Aires deberán retirar los premios en Editorial Quark S.R.L., cuénaga 24, 2º piso, oficina 4, Capital, de Lunes a viernes de 10 a 13 y 14 a 17hs. **6-** Previamente, será necesario confirmar telefónicamente (951-6239) el día y hora de entrega. **7-** A los ganadores que residan fuera del radio geográfico mencionado con erioridad se le enviarán los premios en la forma que deseen, haciéndose cargo, los mismos, de los gastos ocasionados por el envío. **8-** Los ganadores que residan fuera de la República Argentina costearán por su cuenta los gastos mencionados en el nto 7 y también la totalidad de los costos y tasas aduaneras. **9-** La entrega de los premios, para los domiciliados en la República Argentina, se realizará hasta el 30 de septiembre de 1993; y hasta el 29 de octubre de 1993 para los residentes en el exterior país. **10-** Pasado el plazo mencionado en el punto 9 el concursante ganador renuncia a todo derecho sobre el premio ganado. **14-** La participación en este concurso implica la total aceptación y conocimiento de las bases del mismo.

POCKY & ROCKY

Si, en una de tus andanzas por las casas de alquiler de videojuegos, te encontrás con un juego llamado Kiki Kaikai, atención: no subestimes este jueguito. Se trata de la versión japonesa de Pocky & Rocky, una sorprendente presentación para tu Super NES producido por la softhouse Natsume.

Parece un jueguito tonto un game que tiene como héroes a una nenita y a un mapache. Pero Pocky & Rocky exige mucha atención, estrategia y rapidez. Tu misión es acabar con el terrible Black Mantle, una figura demoníaca que encabezó la invasión de Goblins sobre las tierras donde viven Pocky y Rocky. Es un juego perfecto para dos jugadores: tiros, ítems y una buena integración hacen más divertido todo. Las dos versiones son idénticas, pero tratá de conseguir la versión norteamericana para disfrutar la narración y los diálogos escritos en inglés.

COMANDOS

POCKY	ROCKY
Y - tiro rápido B - defensa con bastón **B - mantener apretado** - giro con bastón mágico X - resbalón	Y - tiro rápido B - defensa con el rabo **B - mantener apretado** - se convierte en estatua X - resbalón



FASE 1
SANTUARIO ENCANTADO

Escenario oriental, con templos, y claro, criaturas extrañas: zombies, cíclopes y fantasmas abundan en esta fase. Acumulá bolas azules o rojas y reventá todo con tiros dobles. Después de derrotar al jefe cabezón, da coletazos o patadas en la cestita que él cargaba: aparece una vida extra.



Jugando en pareja, se puede ayudar al compañero en apuros. Aquí, Pocky estaba sin energía y Rocky reventó al enemigo en lugar de ella.

Jefe cabezón: se convierte en bolita y es un puerco... ¡te escupe café!



FASE 2
SELVA ENCANTADA

Todo comienza en una selva cerrada, llena de senderos y templos abandonados, de donde salen víboras y tiros. Está atento a un grandulón que escupe fuego. Llegás a un matorral de bambúes, donde hay monitos y plantitas de bambú que corren detrás de ti. Ojo atento, porque estás a punto de encontrarte cara a cara con una enorme criatura de bambú. Después de tantos líos, llegás a un río agitado. Subí en la balsa. Precaución: al moverte sobre la balsa, tené cuidado de no empujar a tu amigo al agua, porque se ahogaría y adiós una vida más. Reventá a todos los bichejos que tiran bombas y quieren tirarte al río. Para darte cuenta dónde van a aparecer estas criaturas, prestá atención a los puntos en que el agua se agita.



Este es el bambú malvado. Para acabar con él, concentrá tus tiros en sus brazos, que son su punto débil.



FASE 3

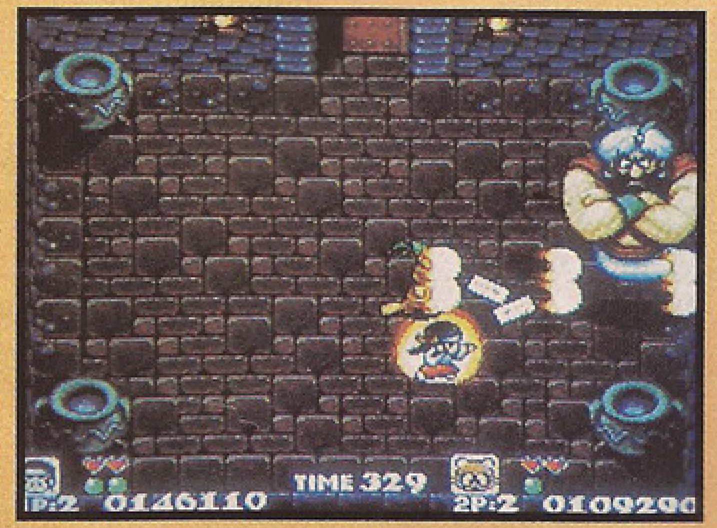
CEMENTERIO MISTERIOSO

Los riesgos se duplican en esta fase. Arrasá con todos los ghouls, murciélagos y zapallos que se mueren por devorar tu alma. Para empeorar las cosas, nubes fantasmagóricas flotan por la pantalla y dificultan tu visibilidad. Te tiramos una punta para reventar a los zapallos: mientras uno se queda adelante para defenderse de los tiros del enemigo, el otro permanece tirando desde la retaguardia. Cuando parás para respirar un poquito y llegás a la entrada de un caserón, va a aparecer el Rey de los Ghouls. Escapá de las bolas de fuego y del rayo de hielo de éste.

Tranquilo, que la fase todavía no acabó, aunque ya hayas terminado con este jefe. Entrá en el caserón y reventá a los murciélagos y otras criaturas del primer cuarto. En el segundo cuarto, tirale al genio gigante cuando no dispara tiros. Saliendo del caserón, te vas a enfrentar con una caminata tortuosa antes de llegar a la próxima etapa. Cuidado con los abismos y las grietas que surgen de pronto en el suelo. Entre los que vienen a molestar, se destacan enormes cabezas de esqueletos que flotan arriba y abajo tratando de aplastarte.



Fijate en el genio del segundo cuarto. Defendete con el botón B y tirá solamente cuando él no tire.



Para acabar con el Rey de los Ghouls sin lastimarte mucho, quedate bien delante de él cuando dispara estrellas.



Cerca de las dos calaveras, hay un ítem que restaura la vida. Atravesá el corredor con una patinada.

FASE 4

BATALLA EN EL CIELO

Si continuás vivo, ahora estás sobre montañas y abismos peligrosos. Después de un viaje emocionante, llegás a una nave pirata flotante, donde tenés que reventar monstruos a montones que escupen tiros, y pelear un duelo contra el capitán de la embarcación.



Cuando atravesás puentes, van a aparecer esas malditas nubecitas como la de la foto. Reventalas con bombas.



Usá bombas también para librarte de esa harpía molesta, que te tira plumas puntiagudas.

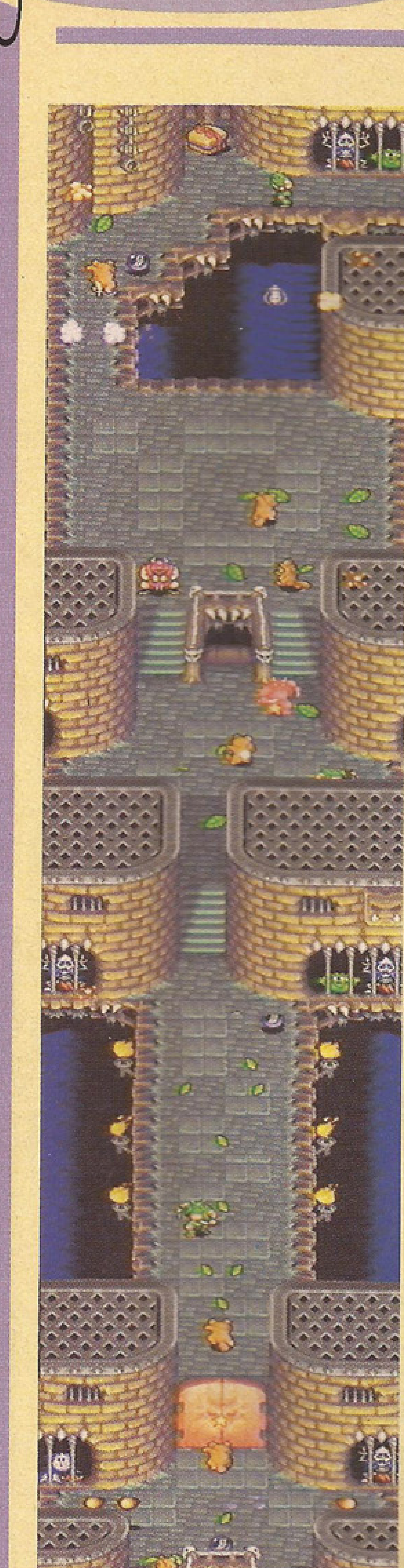


Jefe Octopus - Reventá sus tentáculos con cabezas y después dale al cráneo del bicho, que suelta chorros de agua fulminantes.

ITEMS

BOLA ROJA	Tiro de fuego. Es fuerte, tiene tres niveles de calibre, pero alcance corto.
BOLA AZUL	Tiro de cartas o de hojitas. Es débil, pero tiene largo alcance. También tiene tres niveles de calibre.
PERLA VERDE	Bombas
CESTITA	Contiene ítems variados.
BALITAS	Recupera todo el life.
VASO	Restaura dos corazones de life.
PERLA ROJA	Una vida extra
BOTELLITA	Escudo protector
PERRITO	En verdad, vale por un perrazo que sirve como montura, volviéndote invulnerable.

CONTINUA ➤



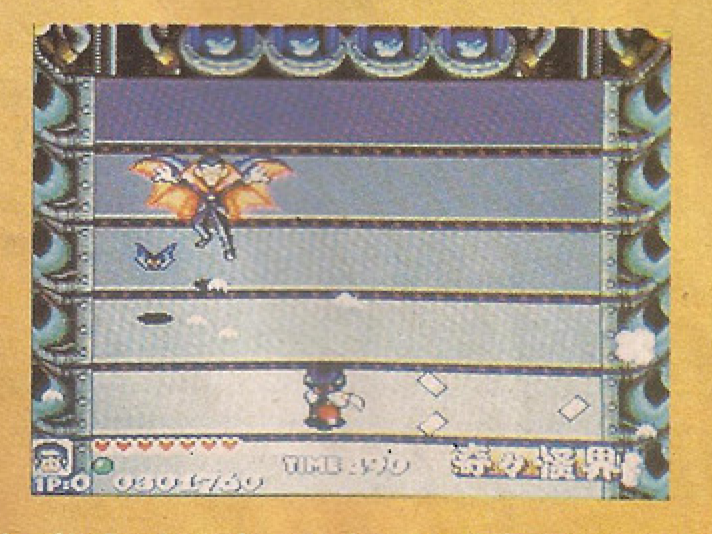
FASE 5
CASTILLO PROHIBIDO

Es el castillo de un terrible vampiro, lleno de calabozos y minotauros. Y esos monstruos con cuernos se pasan tirándote barriles. Hablando de barriles, ni te acerques a ellos, porque pueden explotar y reventarte. En algunos ángulos del castillo, hay linternas que si no son destruidas enseguida, sueltan antorchas teleguiadas.

Cuando llegues al laboratorio del castillo, tené cuidado con los rayos que salen de los ojos de las cabezas de reptiles, que pueden agarrarte desprevenido. Otra sorpresa desagradable son las enormes cabezas azules que aparecen de la nada y que disparan llamaradas. Y tené mucha paciencia y cautela en la sala de las canaletas, pues pasan bolas con espinas a mil por hora.



Para reventar a los minotauros que están sobre las escaleras, quedate en la dirección del pasamanos.



En tu duelo con el vampiro, tené mucho cuidado con el suelo que se abre inesperadamente.

FASE 6
LUCHA CON BLACK MANTLE

Aquí, sos recibido con alfombra roja, pero eso no significa que seas bienvenido. Muy por el contrario: se viene una barra brava de guerreros, esqueletos, arañas y otros bicharracos. Al llegar a la sala de Black Mantle, reventá a las gárgolas antes de encarar al jefazo. Y hablando de este terrible enmascarado, tené cuidado con las bolas de fuego y los mantos que tira para acabar con vos.

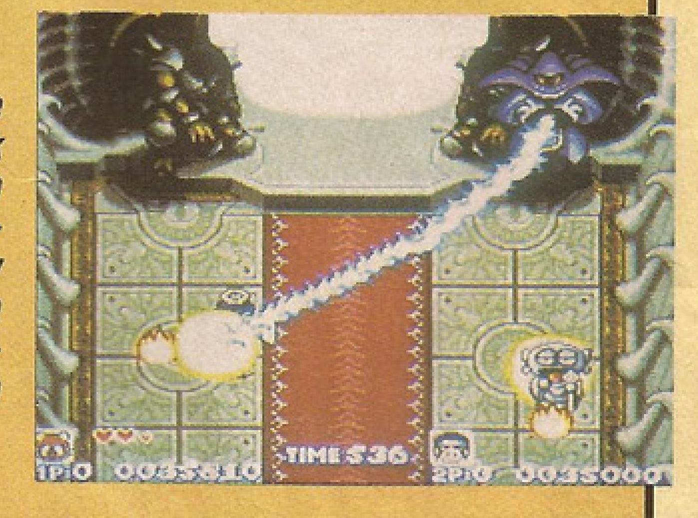
Tené cuidado con este malvado, que parece un león con armadura. Tira escupidas de fuego hacia vos.

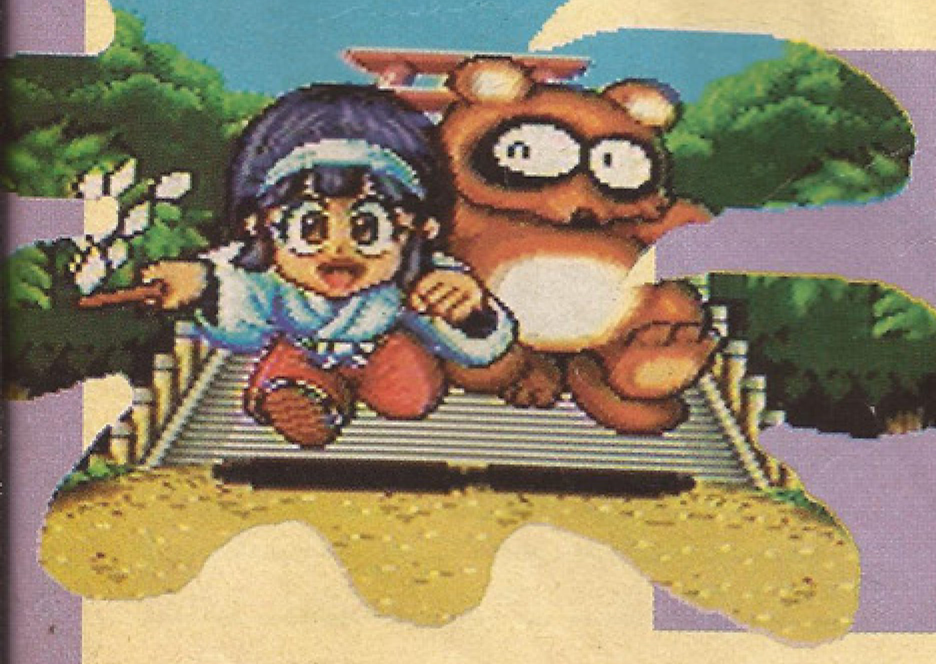




Ese guerrero gigante es un subjefe que te ataca con truenos y espada. Atacalo por detrás, tirando sin parar desde el tope de la pantalla.

El rayo de luz de Black Mantle no daña al mapache Rocky cuando éste está transformado en estatua.



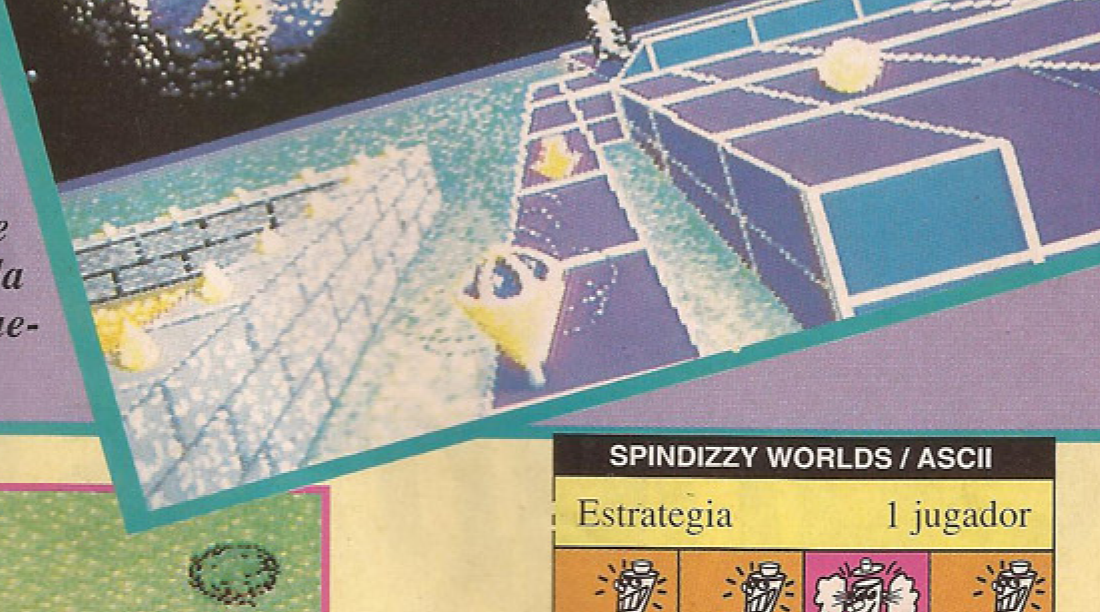


POCKY Y ROCKY POSEEN, RESPECTIVAMENTE, LOS PODERES DE HACER GIRAR UN BASTON Y DE TRANSFORMARSE EN ESTATUA. ESAS HABILIDADES SIRVEN COMO DEFENSA Y DURAN SOLAMENTE CINCO SEGUNDOS.

BUENA NOTICIA: ESTE GAME POSEE CONTINUES INFINITOS.

Este game es excelente para entrenarse con el joystick. Y para criar unos callos enormes en los dedos, principalmente para los adeptos recientes al Super NES. Vos comandás un trompito que se la pasa dando vueltas en medio de laberintos y escenarios futuristas, donde existen ítems importantes y abismos peligrosos. Es una larga jornada, pues son muchos laberintos en varios planetas que representan las fases del juego. Vas a tener que quemarte los sesos y usar toda tu paciencia para encarar Spindizzy Worlds.

Desgraciadamente los gamemaníacos van a notar que el juego es bien parecido a Marble Madness, de Mega Drive. Pero esta presentación para Super NES tiene mayor diversidad gráfica y se hace más difícil que el game de Mega. ¡No es ninguna pavada gastarse los dedos para guiar al trompito! Pero si te gustan los buenos desafíos y los juegos "de cabeza", Spindizzy es un paraíso.



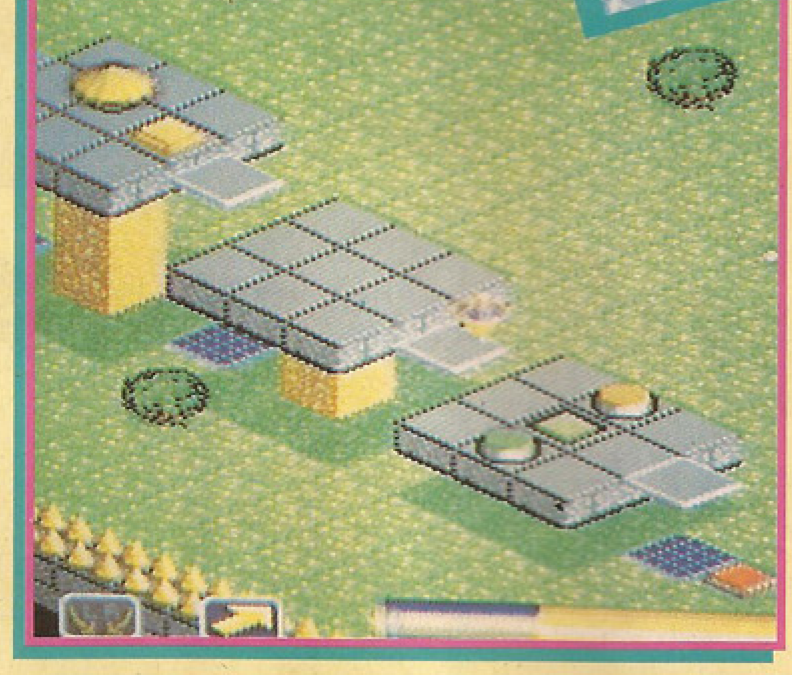
SPINDIZZY WORLDS / ASCII	
Estrategia	1 jugador
GRAFICO SONIDO DESAFIO DIVERSION	

COMANDOS
A - acelera X - frena B - anda despacio Y - acelera

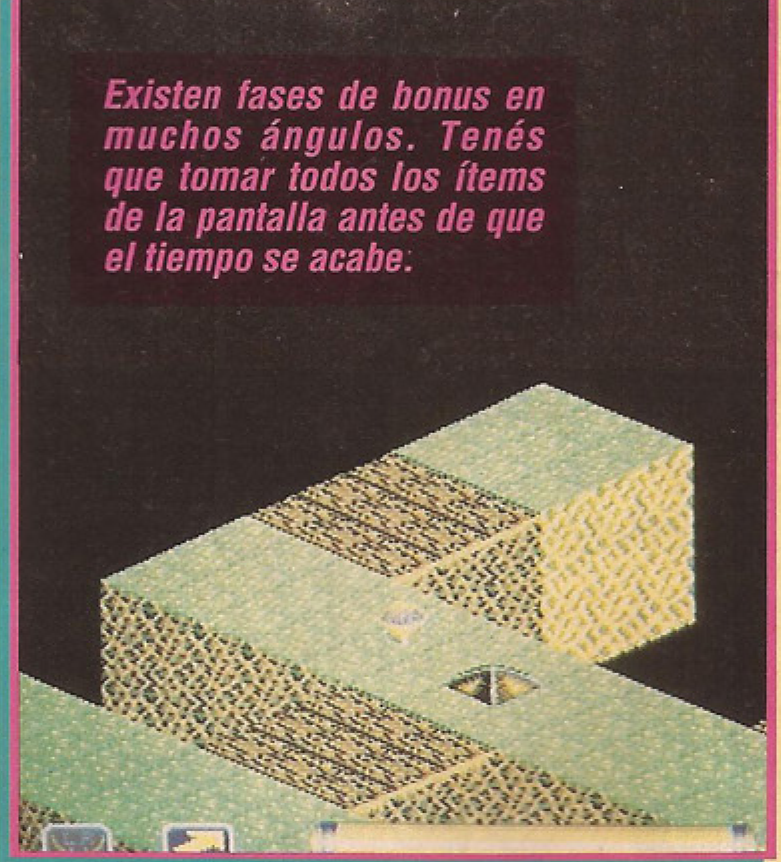
SOLO CONSEGUIS ATRAVESAR LAS RAMPAS SUBIENDO A MIL POR HORA

Laberintos de colores

La softhouse ASCII usó y abusó de los colores del Super NES, además de gastarse toda en las formas e imágenes de los laberintos del game. Antes de comenzar a jugar, tenés que elegir uno de los mundos existentes. Easydizzy o Spindizzy. Si sos novato, jugá en el Easy (fácil). Hecho esto, elegí el primer planeta donde vás a comenzar. Sugerencia: empezá por Tutorial, que es la fase más llevadera. Tu trompo tiene que agarrar todos los ítems de la fase para terminarla. Pero no se trata de una cosita fácil: hay muchos abismos, agujeros y ríos que disminuyen tu vida y la resistencia de tu trompo. Todo cuidado es poco.



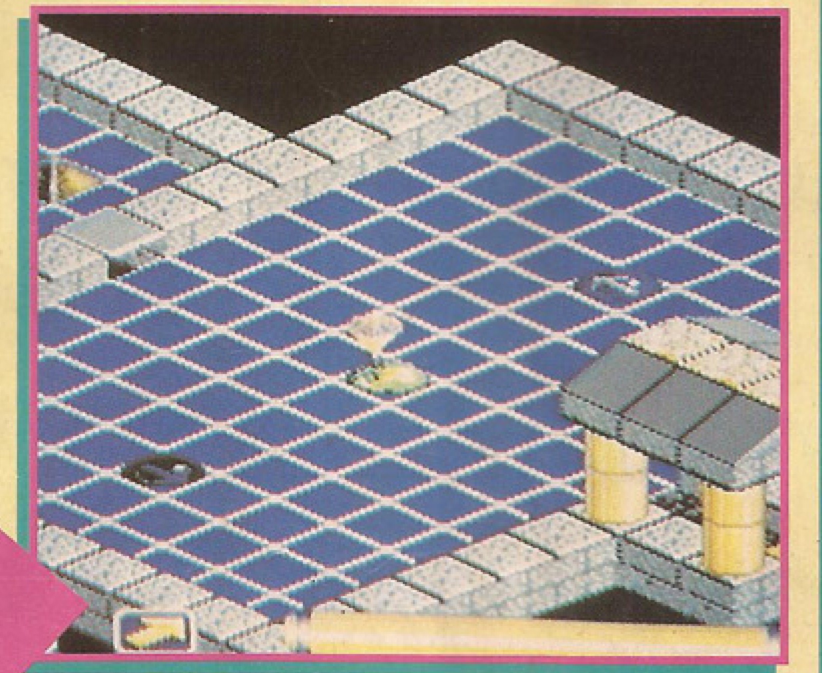
Tratá de mantener el trompo equilibrado sobre las plataformas-ascensores. Las caídas disminuyen tu vida.



Existen fases de bonus en muchos ángulos. Tenés que tomar todos los ítems de la pantalla antes de que el tiempo se acabe.

Dispositivos secretos

Ojo atento a los botones que aparecen en medio del camino: accionan puertas y ascensores para llevarte hasta los ítems más difíciles. A veces, el secreto para llegar a los ítems es quedarse probando combinaciones de botones. Es obligatorio juntar todos los ítems para terminar con cada fase. El trompo recarga el life y la bolita da puntos.



Cuando llegues a este lugar, presioná primero el botón del medio, después el de la derecha y por último el de la izquierda.

SUPER STAR WARS

Locuras - seguí atentamente estas instrucciones para entrar en el Debug Mode del programa y conseguir efectos especiales. En la pantalla de opciones, hacé la secuencia A, A, A, A, X, B, B, B, B, Y, X, X, X, X, A, Y, Y, Y, Y, y B. Si el código entró bien, vas a oír un sonido extraño. Al iniciar normalmente el game, vas a ver que podés elegir también a Chewbacca y Han Sollo. Comenzá el game y enseguida apretá R y L en el control 2. Un pantalla de Debug aparecerá y te dará la oportunidad de aumentar el número de vidas, seleccionar etapas, armas, personaje y nivel de energía. Volvé al juego. En cualquiera de las fases de scroll horizontal (en que la pantalla corre hacia un lado), podés conseguir invencibilidad apretando juntos los comandos A, B, X e Y y Select en el control 2. Te vas a dar cuenta de que funcionó si aparecen coordenadas X e Y cerca de tu personaje. ¡Ahora no te para nadie!

STREET FIGHTER 2

Magias en lo alto - este es otro código que trata de reproducir los efectos de la versión Champion Edition. Pero atención: sólo podés usarlo con un accesorio Game Genie. **C4A4-6767**.



Ganamos 6 PREMIOS ACTION GAMES

Mejor Consola: *MEGA CD* - SEGA -

Mejor Game para Master System: *SONIC 2* - SEGA -

Mejor Game para Mega Drive: *SONIC 2* - SEGA -

Mejor Game para Game Gear: *SONIC 2* - SEGA -

Mejor Concurso: *1er CONCURSO* - GAMELAND S.A. -

Mejor Evento Especial: *CONCURSO ECOLOGICO* - GAMELAND S.A. -

y queremos compartirlos con vos



TE INVITA AL

1ER TORNEO NACIONAL PERMANENTE DE MEGA DRIVE

VENI A CLUB SEGA de SAN MARTIN *o* VIDEO THE CRAZY
Y GANA TU MEGA DRIVE.

- TODOS LOS PARTICIPANTES RECIBEN PREMIOS - CATEGORIAS SEPARADAS PARA CHICAS Y CHICOS -

Organizan:





Podés competir en los siguientes comercios adheridos

VIDEO THE CRAZY Av. San Martín 2110 Caseros - Bs. Aires Tel 750-0435	CLUB SEGA Int. Campos 2063/7 Local 34, Gal. del Sol San Martín - Bs. Aires Tel 445-8126 449-0765	PROTEVIP Belgrano 4693 Caseros - Bs. Aires Tel 734-0323 470-3045	VIDEO CLUB CINE HOGAR Saladillo 5679 V. Lugano - Capital	VIDEO CLUB BORSALINO Colón - Entre Rios Tel 447-21430

Convocamos a todos los comercios del país a ser sede de este torneo

Todos los comercios que quieran adherirse deben llamar a los teléfonos
757- 3218 750-0435 445-8126 449-0765

RANMA 1/2 2

Los juegos de lucha tienen personajes malencarados, bravos, nerviosos. En medio de todos esos games, Ranma 1/2 2 se destaca por su sentido del humor. Algunos de sus luchadores son figuras comiquísimas. El juego tiene un mago, un oso panda y hasta un tipo completamente miope como luchadores. Si querés la lucha en serio, también vas a encontrar personajes a tu gusto. Pero si curtís algo distinto con que reírte, Ranma 1/2 2 es el juego ideal.

Leyenda

Ranma y Compañía son personajes tomados de un dibujo animado japonés. En el dibujo, luchadores de artes marciales van a entrenarse cerca de los lagos sagrados de la China. Cuando un luchador caía en un lago, le ocurrían cosas extrañas. El padre de Ranma, por ejemplo, se cayó en un lago en el que, mucho tiempo antes, había muerto un oso panda. Así, cada vez que se mojaba se transformaba en un panda. Y cosas por el estilo.

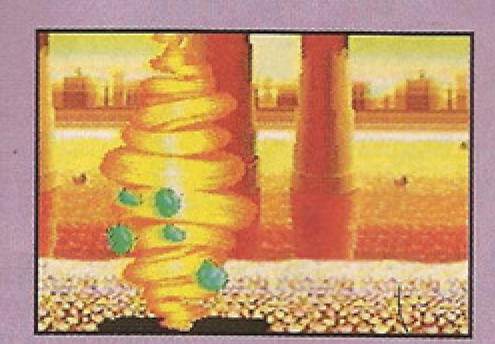
Mejor de cinco

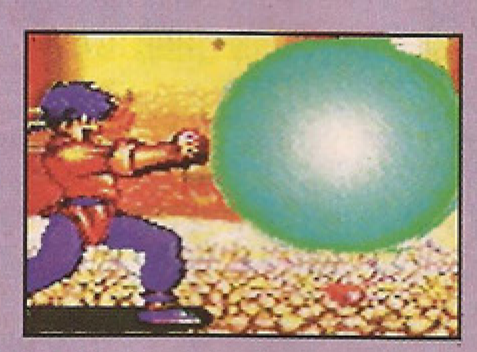
En el Versus Mode podés elegir uno de los 12 luchadores, incluyendo los jefes. También podés elegir hasta cinco de una vez y disputar cinco luchas, cada una con un personaje. Gana el equipo que consiga vencer más veces. El tradicional modo 1 player tiene 11 fases, donde vos enfrentás los otros nueve personajes y dos jefes en el final. Y ahora, te presentamos la galería de luchadores de Ranma 1/2 2 y sus golpes.

RANMA (MAN)

Uno de los personajes centrales del juego. Es un luchador con golpes convencionales y magias. Tiene fuerza, agilidad y rapidez bastante equilibradas.


5. Serie de puñetazos rápidos.


6. Magia del huracán.


7. Magia de la bola azul.

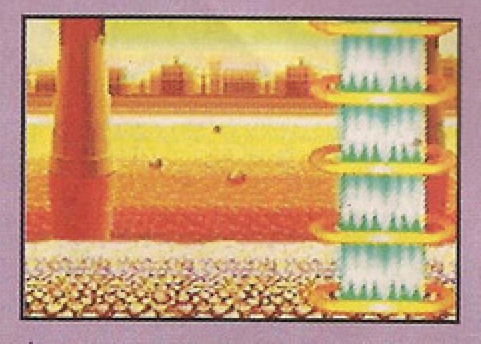

8. Rueda en el suelo y patada.

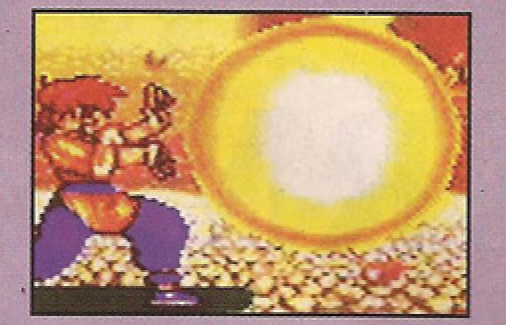

9. Pisotón.

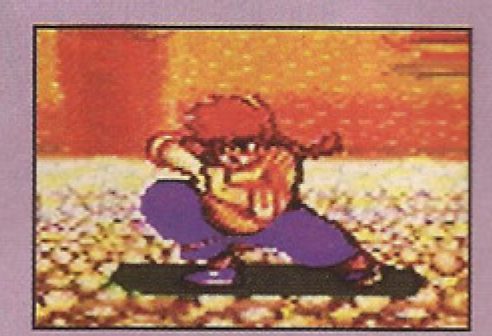
RANMA (WOMAN)

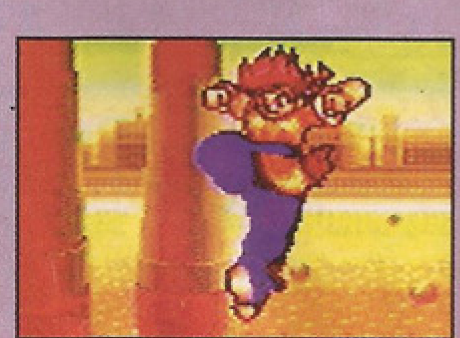
Es la novia de Ranma. Tiene golpes muy parecidos a los de él y características de fuerza, agilidad y rapidez, también equilibradas.


5. Serie de puñetazos rápidos.


6. Magia de los rayos.

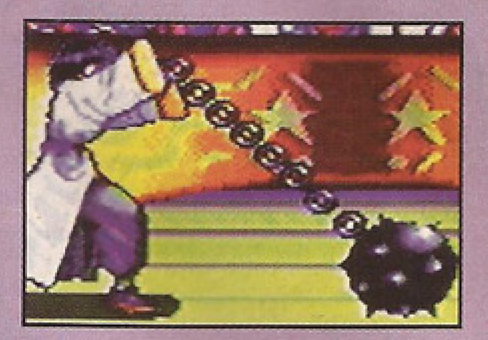

7. Magia de la bola amarilla.


8. Patinada con codazo.

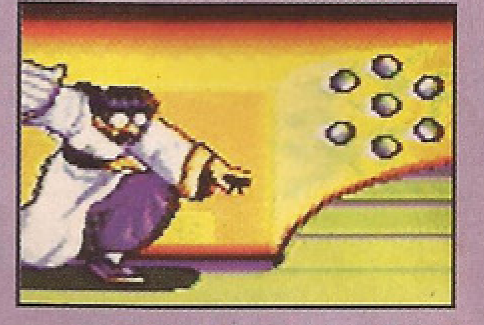

9. Pisotón.

MOUSSE

Es el tipo más cómico y novedoso del game. Saca de su quimono los objetos más locos para usarlos contra el enemigo. Parece un cortaplumas suizo.


3. Tira una maza con pinches.


5. Usa armas diversas.


7. Suelta bolitas explosivas.


9. Ataca con garras.


12. Tira un gato.

AKANE

Este personaje hasta impone un cierto respeto con su quimono de karateca: ¡incluso tiene dragon punch! Desgraciadamente usa pocos golpes. Una lástima.


6. Dragon punch.


7. Carrerita.

TABLA DE GOLPES

El juego tiene 17 comandos que provocan golpes diferentes para cada personaje. Fijate en los principales golpes de cada luchador y el número correspondiente. Después, estudiá el comando en esta tabla.

1.	X
2.	Y
3.	B
4.	R o L
5.	Y varias veces
6.	Y+B
7.	Presionar Y+B dos segundos, apretar Direccional hacia adelante o hacia atrás, soltar Y y B
8.	Presionar Y+B dos segundos y apretar ↘ o ↙, soltar Y y B
9.	X, enseguida B+↓
10.	X, y en el auge, X
11.	X y enseguida B
12.	B + ↓
13.	Presionar Y+B dos segundos, después soltar.
14.	X + Y+Direccional
15.	X + Y parado
16.	X + Direccional + B
17.	↓ + Y

KING BAKUTIOU

Este tipo está lleno de trucos. Usa cosas como cartas de baraja, dados y dominós para atacar a sus enemigos. Ahora, lo más alucinante es el ciervo cornudo (con todo respeto) que sale de su sombrero y da un topetazo al enemigo.


3. Golpe con el ciervo


7. Tira con arco y flecha


9. Tira cartas


11. Golpea con el dominó

GENMA

Gracias a su tamaño, el gordinflón oso panda es un peligro cuando consigue atropellar o caer encima de los adversarios. En general, jugar con él es apenas divertido.


3. Ataca con su cartel


5. Patadas rápidas


6. Cae sentado sobre el enemigo

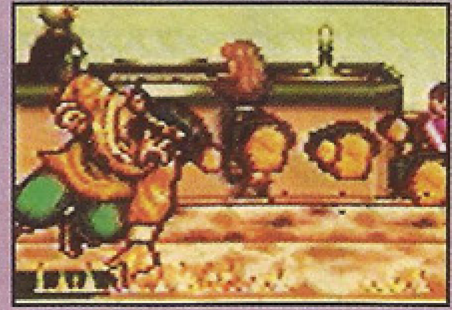

7. Atropella al adversario

FYOGA

Este personaje tiene tres magias, entre ellas la de la bola verde. Es el arma más fuerte del game, pero tiene pequeño alcance. Usala solamente cuando el enemigo viene desde arriba o está muy cerca de ti. Si no acertás, apelá al ataque del paraguas. Nadie es perfecto, y mucho menos él.


6. Magia de la bola verde

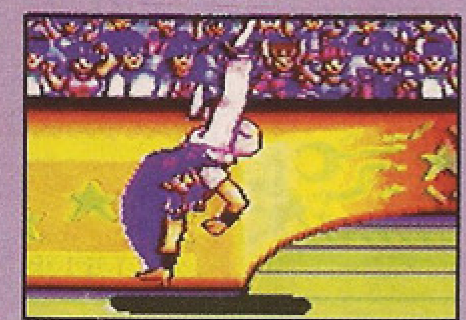

7. Magia de las estrellas


8. Puñetazo en el suelo con magia


9. Ataque del paraguas

SHAMPOO

Es el personaje más rápido del juego. Tiene muchos golpes aéreos, ideales para huir de las magias. Pero es una luchadora débil.


6. Vuela con el pie hacia arriba


7. Ataca con abanicos


9. Pisotón


10. Salto doble

RANMA 1/2 2 / Masnya	
Lucha	1 ó 2 jugadores
Cartucho japonés	12 Mega

GRAFICO SONIDO DESAFIO DIVERSION

KIKARU

Es el personaje más inútil del juego. Su mejor golpe es lanzar un enorme muñeco vudú encima del pobrecito adversario. En lo demás es muy debilucho.


6. Rueda y vudú


12. Da mazazo

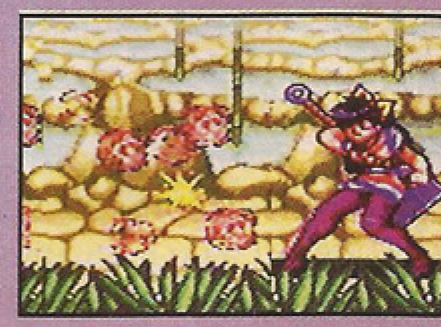

13. Tira el vudú

UKYOU

Es fuerte, lenta y juega pesado. Experimentá un golpe con la pala para ver cuánta energía vas a perder. Y la maldita tira unas palitas y usa polvo mágico.

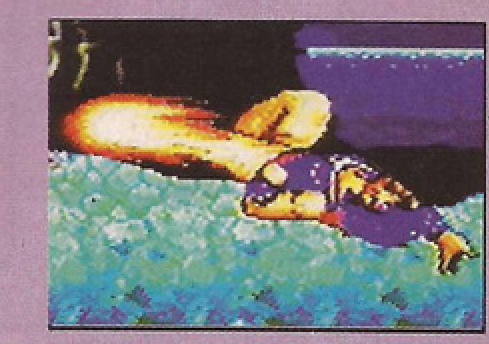

3. Golpe con la pala

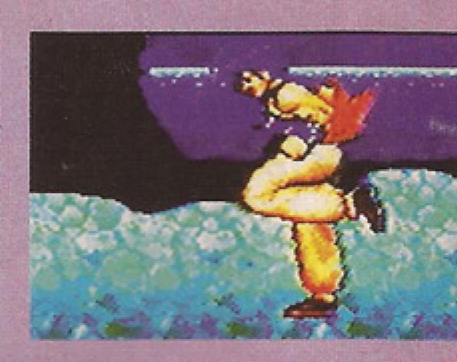

7. Tira palitas


8. Suelta polvo mágico

TARO PANTSO 1

Aparece de dos formas. La primera vez, aparece como luchador, pero tiene pocos golpes y es delicado. Dejalo ganar para ver algo bueno...


6. Voladora

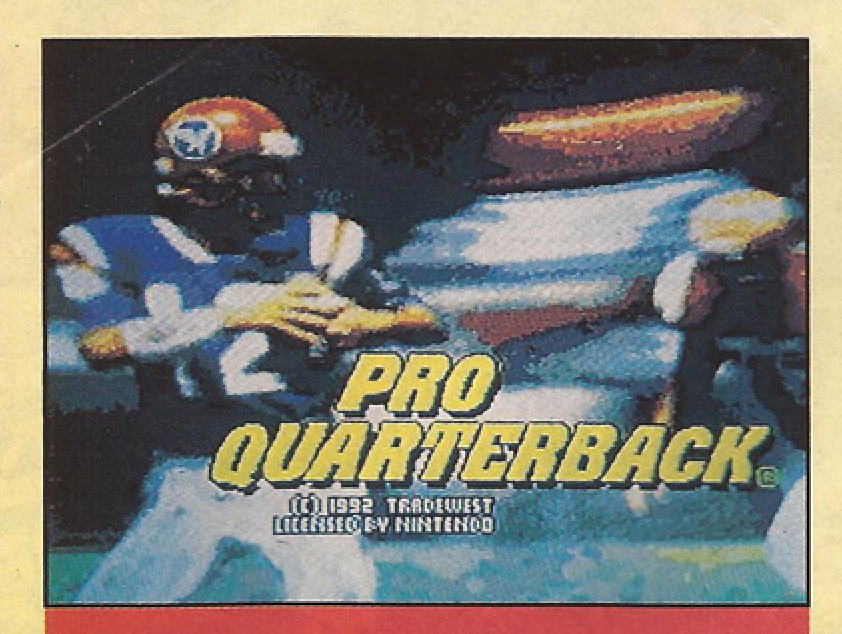

7. Pisotón

TARO PANTSO 2

Cuando reaparece, Taro vuelve como toro. El peligro, claro, son sus cuernos. Y por su tamaño, impone respeto. Pero como luchador es muy lento.


9. Vuela con los brazos estirados


13. Atropella



La cosa se está poniendo seria. Nintendo resolvió devolver el golpe y convocó a varios de sus licenciados para que hicieran games de deportes para el Super NES. Hasta la idolatrada Capcom de Mega Man y Street Fighter 2 entró en la danza, también con un game de fútbol americano (Capcom's MVP Football).

Este Pro Quarterback, de Tradewest, tiene óptimos gráficos, perspectiva muy bien lograda, pero falla en los controles. Al intentar hacer un game muy realista, Tradewest se olvidó de la jugabilidad. Resultado: los controles son confusos y la respuesta deja mucho que desear.

Campeonato americano

El esquema de Pro Quarterback es el mismo de siempre. Vos disputás el campeonato americano de fútbol, solo contra la computadora, de a dos contra la máquina, o desafiando a un amigo. Se puede optar entre un juego simple o un torneo completo.

Los teams son los de la National Football League, la famosa NFL. Cada equipo tiene características propias: unos son mejores en el ataque, otros matan en la defensa, mientras unos pocos son completos. Como el game no presenta la estadística completa de cada team, sólo hay un modo de descubrir cuál es tu equipo favorito: jugando hasta el agotamiento.

Controles simples

La mayor ventaja de Pro Quarter es la simplicidad del control. Pero esto es un cuchillo de dos filos, porque no podés ejecutar algunas jugadas con perfección. Una pena, porque el movimiento de los jugadores es bueno. Muy superior al promedio, inclusive.

Si sos fanático de los games de fútbol americano, probá este Pro Quarterback. En caso contrario, quedate con Madden '93, el mejor juego de deportes del mercado al lado de NHLPA Hockey 93. Ah, un detalle: ambos existen tanto para Mega como para SNES. La guerra de los games de deporte continúa. Y Mega continúa ganando por medio cuerpo...

PISOS

Hay varias opciones de piso. Podés elegir entre piso sintético, pasto normal, pasto "sucio" y barro. Las opciones incluyen también pastos cubiertos de nieve y con tiempo lluvioso. Cada tipo de piso influye en el juego de una manera diferente:

Sintético - muy rápido, favorece el ataque

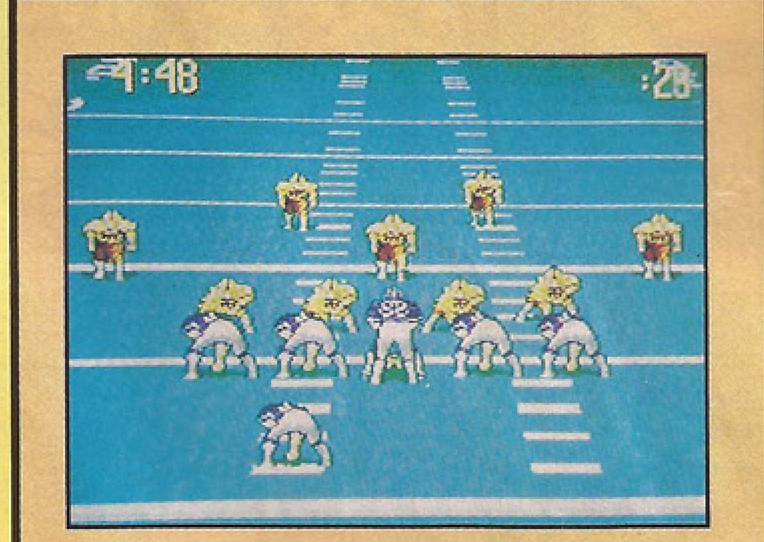
Pasto normal - velocidad mediana, bueno para el ataque y la defensa

Barro - lento, dificulta el ataque

Pasto sucio - velocidad mediana, dificulta la defensa

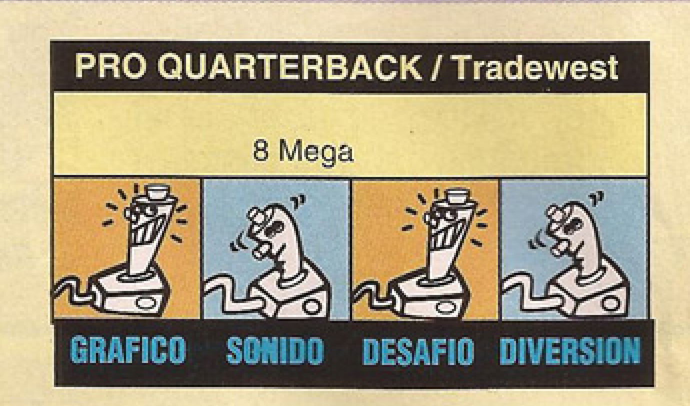
Nieve - muy lento y resbaladizo. Malo para todos

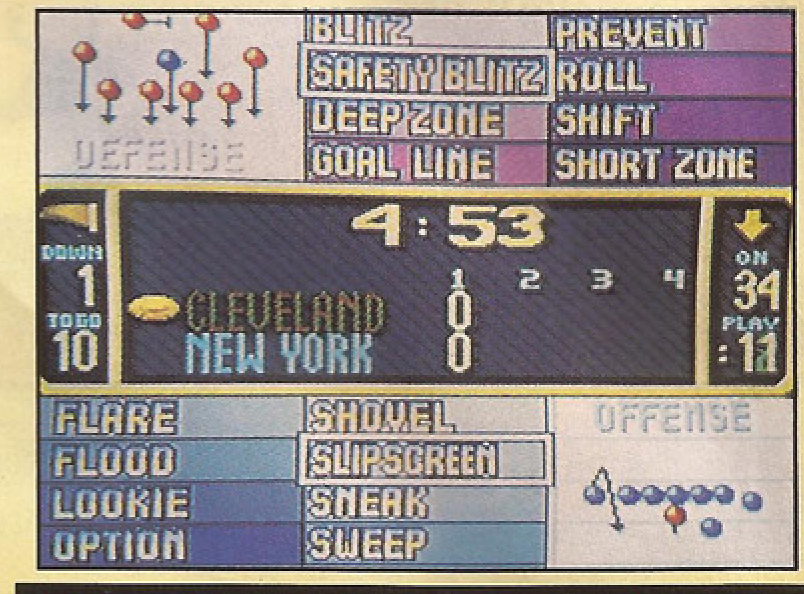
Lluvia - lento y peligroso, favorece la defensa



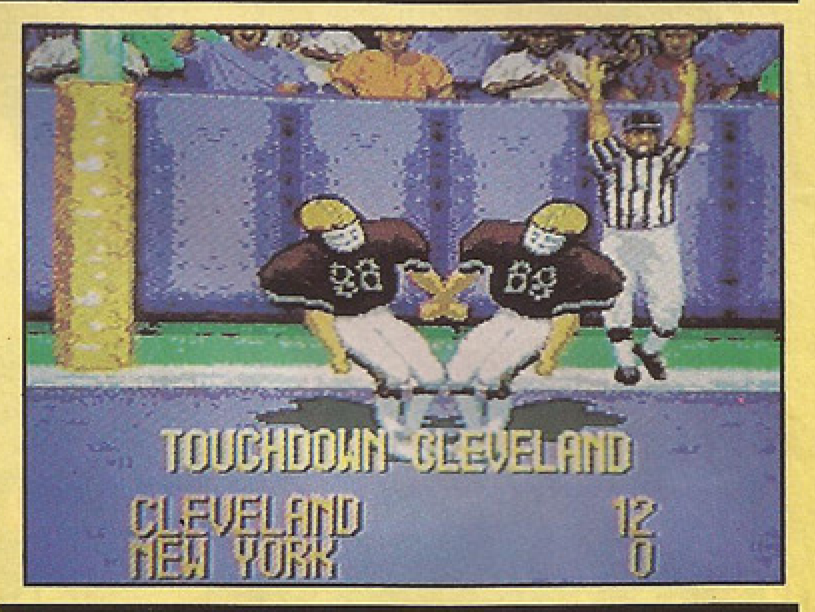
Cada piso tiene una característica diferente, además de lo visual. ¡Elegí bien!

PRO QUARTERBACK / Tradewest

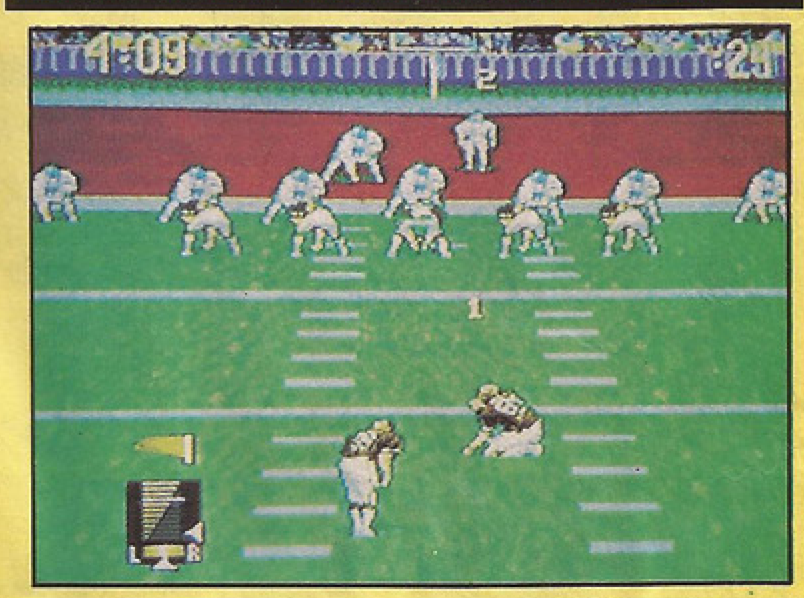




La táctica debe ser elegida antes de la jugada. Mirá el ataque adversario antes de elegir la defensa.



El touchdown vale la pena celebrarlo. La fiesta puede ser tuya: despistá al adversario atacando en bloque y por las puntas.



Apretá L o R para dirigir la pelota a la hora de patear. Para conseguir el punto extra, apretá B con el ángulo perfecto.

EL BOTON "B" ES UNA ESPECIE DE COMODIN. SIRVE PARA LANZAR Y PARA TIRARSE SOBRE EL ADVERSARIO

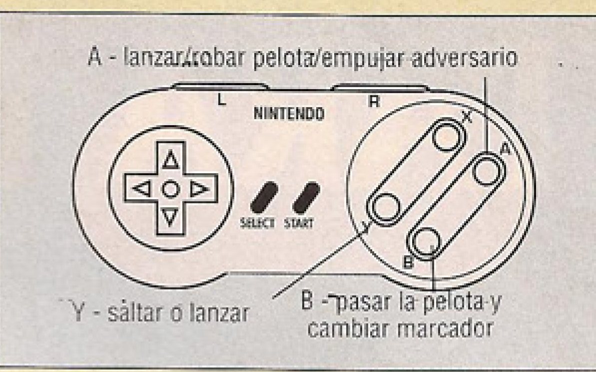
ACOMPAÑA EL "X" EN EL CAMPO PARA TOMAR LA PELOTA (ES AUTOMATICO)

PAUSA Y APRETA "A" PARA PEDIR TIEMPO. USA EL BOTON "A" PARA DAR UNA ZAMBULLIDA CONTRA LAS PIERNAS DEL JUGADOR ADVERSARIO.

BULLS VS. BLAZERS AND THE NBA PLAYOFFS / Electronic Arts

Deporte — 8 Mega — 1 ó 2 jugadores

GRAFICO SONIDO DESAFIO DIVERSION



BULL VS. BLAZERS AND NBA PLAYOFFS

El básquetbol es uno de los deportes más populares del mundo, principalmente el de la más famosa liga norteamericana, la NBA. Y la softhouse Electronic Arts, especializada en games de deportes, lanza ahora Bulls vs. Blazers para Super NES, una versión revisada de Bulls vs. Lakers, de Mega Drive. En comparación con los otros juegos de básquet, Bulls vs. Blazers convence: los gráficos son mejores que los de la versión del Mega, las jugadas son geniales y el sonido es rebueno, completo hasta con los chirriados de la suela de las zapatillas. El único problema es el movimiento de los jugadores, muy lento y casi arrastrado.

Bulls vs. Blazers trae los 16 equipos de la famosa NBA y no destaca especialmente a Los Angeles Lakers, que anda medio de capa caída en la vida real. Elegí un team y adelante. Enfrentá a la computadora solo o en pareja, o jugá contra un amigo.



Todos los equipos tienen cracks. Pero vos sólo descubrís cuáles son los mejores jugando.

LOS EQUIPOS

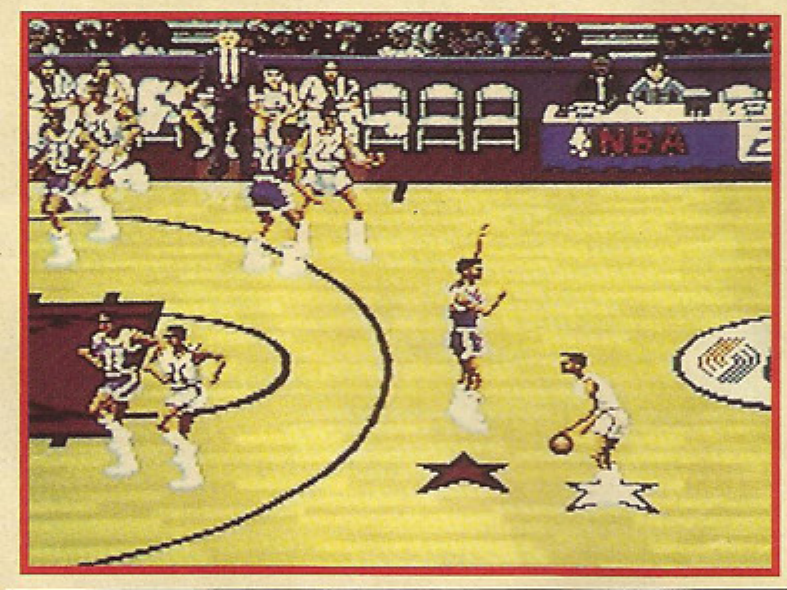
Los teams de la primera división de la NBA están divididos en dos regiones:

FEDERACION DEL OESTE - Lakers, San Antonio, Seattle, Portland, Utah, Golden State, Phoenix y Clippers.

FEDERACION DEL ESTE - Pacers, Chicago Bulls, Cavaliers, Miami Heat, Nets, Knicks, Celtics y Detroit Pistons.

Bola en juego

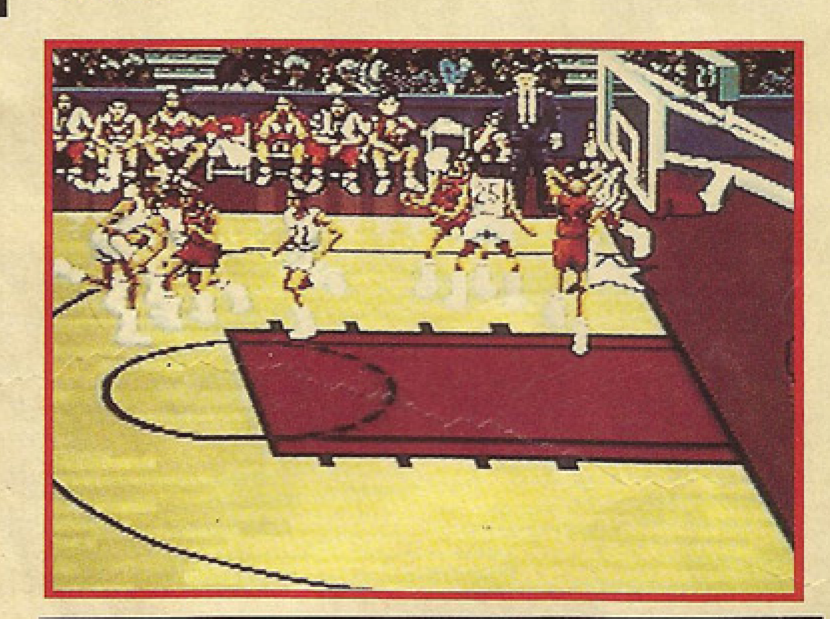
Podés participar del campeonato de la NBA o encarar un juego simple. Y sólo podés comandar a un atleta por vez. El principal detalle: fijate que el jugador que estás dirigiendo es cercado por una estrella que lo sigue por la cancha. Para pasar la pelota, desplazá la estrella hacia el jugador que va a recibirla (botón B). Cuando el team del adversario está atacando, andá cambiando de atleta marcador. En medio de esa obligatoria marcación cerrada, quedate apretando el botón A: puede ser que agarres la pelota o des un buen toque (interceptar un lanzamiento).



Mové la estrella hacia el jugador de tu team que esté marcando al oponente. Si no se quedará haciendo tiempo y el tipo pasará con la pelota.

Estrategias

Cuando alguno de tus titulares esté con faltas, es mejor hacer sustituciones. Como cada partido tiene cuatro tiempos, podés guardar tus cracks para el final del juego. Y arriesgá los tiros de tres puntos solamente cuando tu tiempo se esté acabando.



Entrená jugadas ensayadas que terminen en bandejas, puentes aéreos o buenas enterradas, como la de esta foto.

REGLAS DEL BASQUET

En caso de que vos no sepas mucho de las reglas del básquetbol, tratá de aprenderte algunas que son básicas.

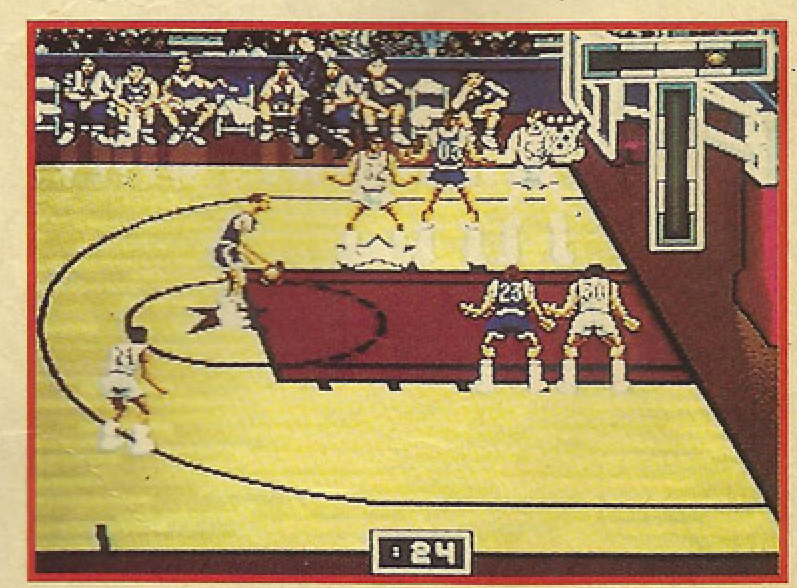
BACK COURT VIOLATION - si hacés retroceder la pelota a tu campo cuando esté en el campo adversario, perdés la posesión de la pelota.

5 SECOND VIOLATION - tenés cinco segundos para volver a poner la pelota en juego, tanto en los cobros de lateral como en las salidas de la pelota de su área. Si te excedés de ese tiempo, perdés la posesión de la pelota. Lo mismo ocurre cuando un jugador toma la pelota en el área adversaria por más de cinco segundos.

10 SECOND VIOLATION - después de la salida de la pelota de su área, tenés diez segundos para llegar con la pelota al campo adversario. En caso de que no lo consigas, adiós a la posesión de la pelota.

Tiros libres

Cuando recibís una falta un poco antes de encestar la pelota, tenés derecho a un tiro libre desde la boca del área. Si no encestás, tenés derecho a tres lanzamientos o solamente 2 si convertís el primero.



En los tiros libres, intentá apretar el botón A cuando la bolita esté en el trecho blanco del marcador de lanzamiento.

VOS PODES ELEGIR LA DURACION DE CADA TIEMPO DE JUEGO: 2, 5, 8 o 12 MINUTOS



ELECTROLAB FAMILY GAME
Modelo 1992
SISTEMA PAL-N
(a cualquier televisor)

SUPER FAMILY
ELECTROLAB ENDING-MAN
Con auriculares stéreo
SISTEMA PAL-N
(a cualquier televisor)

QUE TENER MUCHAS VIDAS Y SER LOS MEJORES

FAMILY PORTATIL
ELECTROLAB SUPERVISION
Con auriculares stéreo

Gran colección de
cartuchos-juegos
intercambiables

Los **"ORIGINALES" ELECTROLAB** siempre llegan... porque nunca te van a dejar colgado en la mitad del juego.

La mejor tecnología y diversión a un **super precio**, para que puedas jugar y jugar siempre.

Cuando compres, exigí la **GARANTIA ESCRITA** de

IMPORTA Y GARANTIZA

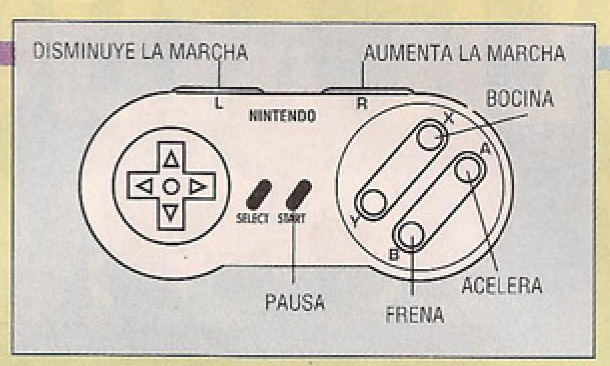


ELECTROLAB®

Inclán 3015 - (1258) Buenos Aires - Argentina
Tel: 941-0615/3514/0247 Fax: (01) 941-0508

Se juega con vos

THE DUEL TEST DRIVE 2



THE DUEL -TEST DRIVE 2 / Ballistic

Carrera — 1 jugador

GRAFICO SONIDO DESAFIO DIVERSION

Las carreras ("picadas", bah) entre automóviles en la vía pública o las rutas están prohibidas, como seguramente sabés. Este tipo de diversión a alta velocidad puede resultar muy emocionante ... pero la muerte siempre fue una compañera de rutina de esas reuniones.

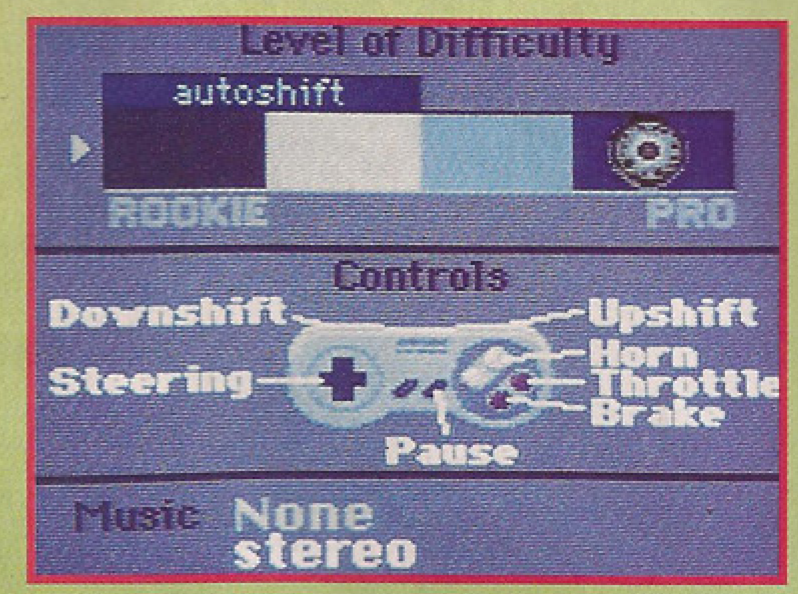
No te pongas triste: ¿qué te parece unas buenas carreras dentro de tu casa, delante del televisor? Sí, eso mismo. The Duel - Test Drive 2 es un alucinante simulador de carreras presentado para tu Super NES. En este game, vos piloteás un auto y desafiás a otro corredor para una picada. Todo ocurre en las calles, donde vos tenés que saber aprovechar las paradas en los puestos de combustible y finalizar determinado trayecto delante de tu adversario. Y también podés correr solamente contra el reloj en vez de desafiar a otro piloto. En cuanto a los gráficos, todo está muy bien. Hasta tenés mosquitos que se revientan contra el parabrisas. Super real. Y los ronquidos de los motores son casi perfectos. Llená el tanque, salí a mil por hora y divertite. Pero tené mucho cuidado con los vehículos que aparecen en la calle, principalmente los que vienen de contramano, y pisá a fondo cuando oís la sirena de la policía. ¿OK?

MANTENE SIEMPRE UN OJO EN EL RETROVISOR, YA QUE INDICA LA APROXIMACION DE UN OPONENTE O DE LOS AUTOS DE POLICIA

TENE MUCHO CUIDADO AL PASAR A AUTOMOVILES, CAMIONES Y MOTOS, PRINCIPALMENTE EN LA CONTRAMANO.

Cambio

Son cuatro tipos de cambio para que elijas: dos niveles de automático y dos de manual.



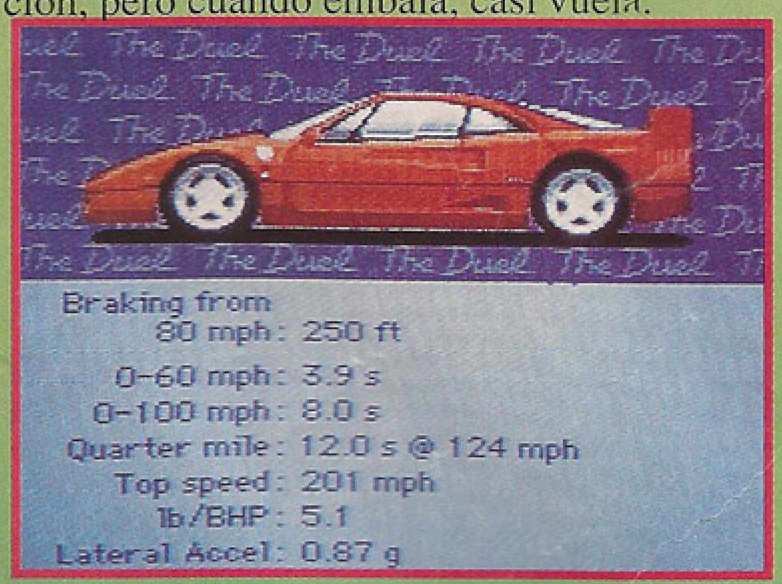
El segundo cambio manual, Pro, es el más potente.

Elegí tu auto

En el menú Play TD 2, elegís uno de los tres autos disponibles. Aprendé un poco sobre cada máquina.

Porsche 959 - es bueno en las curvas y corre bien.

Lamborghini Diablo - no tiene aceleración, pero cuando embala, casi vuela.



Ferrari F-40 - es el auto más poderoso: corre muy bien, tiene pique y buenas marchas.

Selección de los oponentes

Podés desafiar a uno de los tres autos o correr contra el reloj. Pero en este último caso, tené en cuenta que el cronómetro no aparece en la pantalla y vos podés perder la noción del tiempo.

MOTOR FUNDIDO

TU MOTOR PUEDE FALLAR EN LOS SIGUIENTES CASOS:

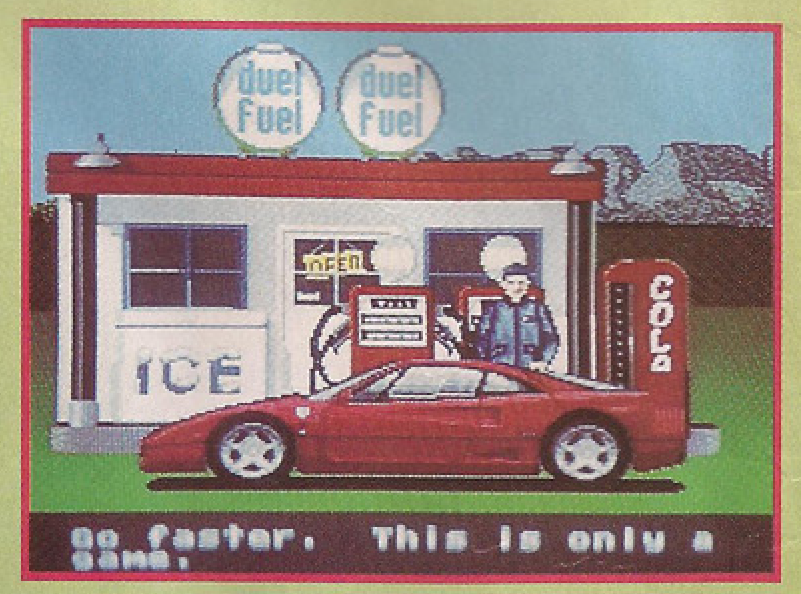
- *Continuar acelerando después de haber atravesado una rampa.*
- *Quedarte acelerando con el auto en punto muerto.*
- *Reducir drásticamente la marcha (ej. disminuir de 5ª a 2ª)*



Velocidad cero. Tu motor se paró. Es el fin de uno de los cuatro intentos de carrera permitidos.

Puestos de combustible

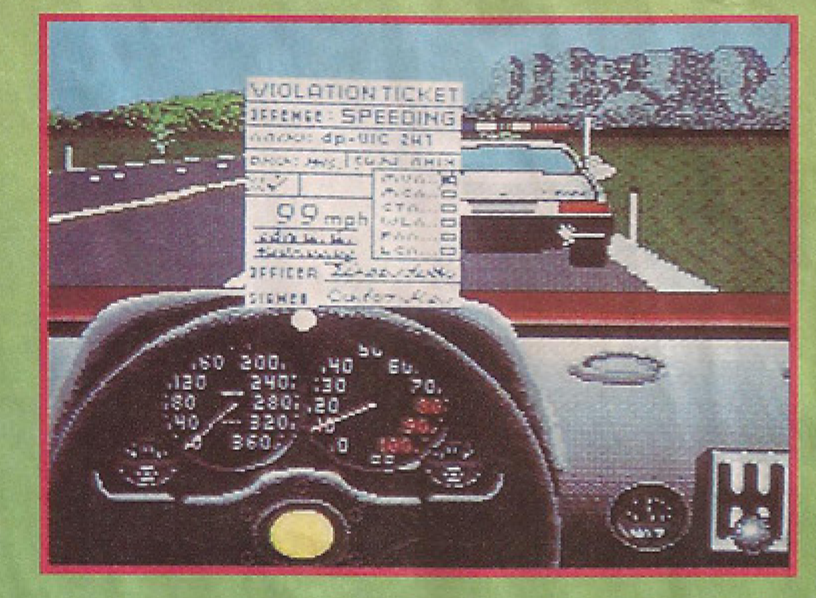
Atención todo el tiempo a tu combustible y pará en la banquina del lado derecho siempre que veas un cartel de Stop delante de ti.



Parar en los puestos para reabastecer combustible es obligatorio en todo el juego.

Policía

Como en la vida real, si la policía te agarra es una molestia total: el policía para tu vehículo, se toma una hora para salir de su auto, y para rematar, te friega una fuerte multa por la cara. Todo bien, sólo está cumpliendo su deber. Y vos te quedás un tiempo enorme de la carrera parado, teniendo grandes posibilidades de ver a tu adversario pasar a mil por hora delante tuyo.



Al oír la sirena de la patrulla, pisá a fondo y dejalo atrás. ¡Si no, multa y probable derrota!

TENES DERECHO A TRES COLISIONES O DESPERFECTOS DEL MOTOR. A LA CUARTA VEZ, GAME OVER.

WORDTRIS

WORDTRIS/Spectrum Holobyte	
Estrategia	1 ó 2 jugadores

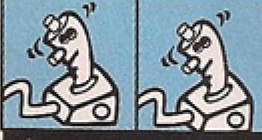
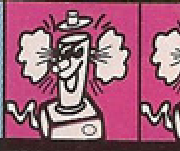



GRAFICO SONIDO DESAFIO DIVERSION

¿No sería rebueno si se pudiera aprender inglés con tu Super NES? Ahora se puede. El responsable de la hazaña es Wordtris, una mezcla de Tetris con palabras cruzadas. El mecanismo del game es similar al de Tetris, sólo que en lugar de eliminar líneas vos eliminás palabras. ¡Es la locura!

Como la dificultad del game está en la lengua, si vos sabés inglés, todo bien, incluso no es tan difícil. Pero si tu inglés no está para estas cosas... todo se complica. O mejor: es casi imposible. Porque hacer palabras cruzadas en inglés sin saber por lo menos algunas palabras en la lengua del Tío Sam es como mínimo frustrante.

Diccionario en mano

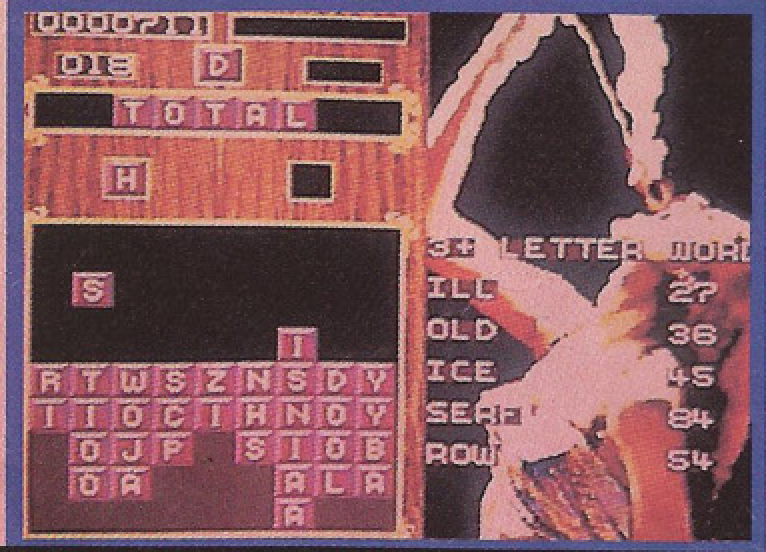
Vos te debés estar preguntando: "¿Pero cómo se puede aprender inglés si necesito saber al menos un poco para jugar?" Ese es el gran desafío del juego. Tomá un diccionario de inglés, llamá a un amigo que sepa un poco y largate. Será una experiencia divertida, principalmente si te gustan estos desafíos.

Hay cuatro niveles de dificultad. Comenzá jugando en el "Children's" para adaptarte al game: podés formar palabras de tres o más letras. Si optás por el "Expert", vas a tener problemas. Además de que las letras caen más aprisa, sólo podés formar palabras de cuatro letras o más.

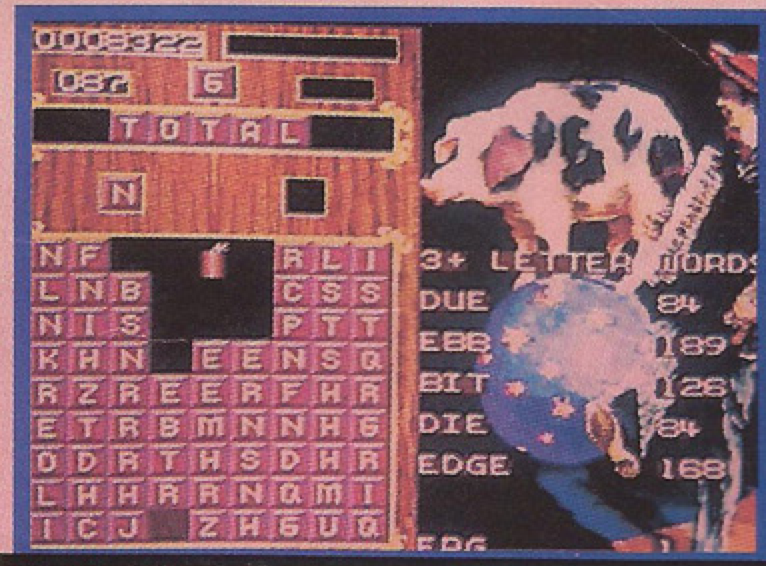
Pantalla pequeña

El único defecto de Wordtris es la perspectiva de la pantalla en relación al jugador. Es parecida a la de Tetris, pero mucho menor. A veces resulta difícil ver las letras que caen, porque el espacio entre el comienzo y el final de la pantalla es muy reducido.

Con gráficos apenas razonables y sonido normal, Wordtris podría ser solamente un game más. Pero no lo es. Su desafío con fines casi educativos es fascinante. Si te gusta jugar solamente para relajarte o para visitar mundos de fantasía, mantenete alejado de este game. Pero si tus favoritos son los juegos de inteligencia, corré a buscar Wordtris. No te vas a arrepentir.



La pantalla tiene una división. Si apilás varias piezas, caerán hasta el fondo de la pantalla. Está atento para no poner letras en el lugar equivocado.



Distribuí bien las letras y usá las bombas para desatascar lugares estratégicos. La pequeña explota una letra y la mayor explota dos o más.

LA PANTALLA TIENE OPCIONES Y VARIOS ITEMS. A LA HORA DE ELEGIR REPEAT WORDS, SELECCIONA "SI". EN CASO CONTRARIO SI FORMAS DOS PALABRAS IGUALES, LA SEGUNDA NO TENDRA NINGUN VALOR.

LAS FASES DEL GAME SON IDENTIFICADAS POR LETRAS. ASI, "A" CORRESPONDE A LA PRIMER FASE IDENTIFICADA Y "J" IDENTIFICA A LA DECIMA FASE

¡WORDTRIS ES LO MAXIMO! ACEPTA HASTA MALAS PALABRAS Y SLANG. ES UNA PENA QUE NO HAYA UNA VERSION DEL GAME PARA ESPAÑOL.

EL GAME TRAE UN DICCIONARIO DE MAS DE 50 MIL PALABRAS. ¿ENTENDES POR QUE SE PUEDE APRENDER MUCHO? VALE HASTA EL INGLES ANTIGUO.

SPACE FUTBOL

Selección de etapas - ¿Qué te parece elegir cualquiera de las 32 etapas de este game bárbaro? Entonces digitá estos passwords:

2 - 246860	18 - 872669
3 - 402713	19 - 349583
4 - 312171	20 - 668227
5 - 346312	21 - 175845
6 - 373243	22 - 121915
7 - 650665	23 - 644028
8 - 449357	24 - 845684
9 - 736725	25 - 377493
10 - 876963	26 - 993201
11 - 884887	27 - 037362
12 - 497998	28 - 725375
13 - 832115	29 - 578456
14 - 955306	30 - 599544
15 - 274443	31 - 802775
16 - 487735	32 - 511588
17 - 626631	

CONTRA SPIRIT

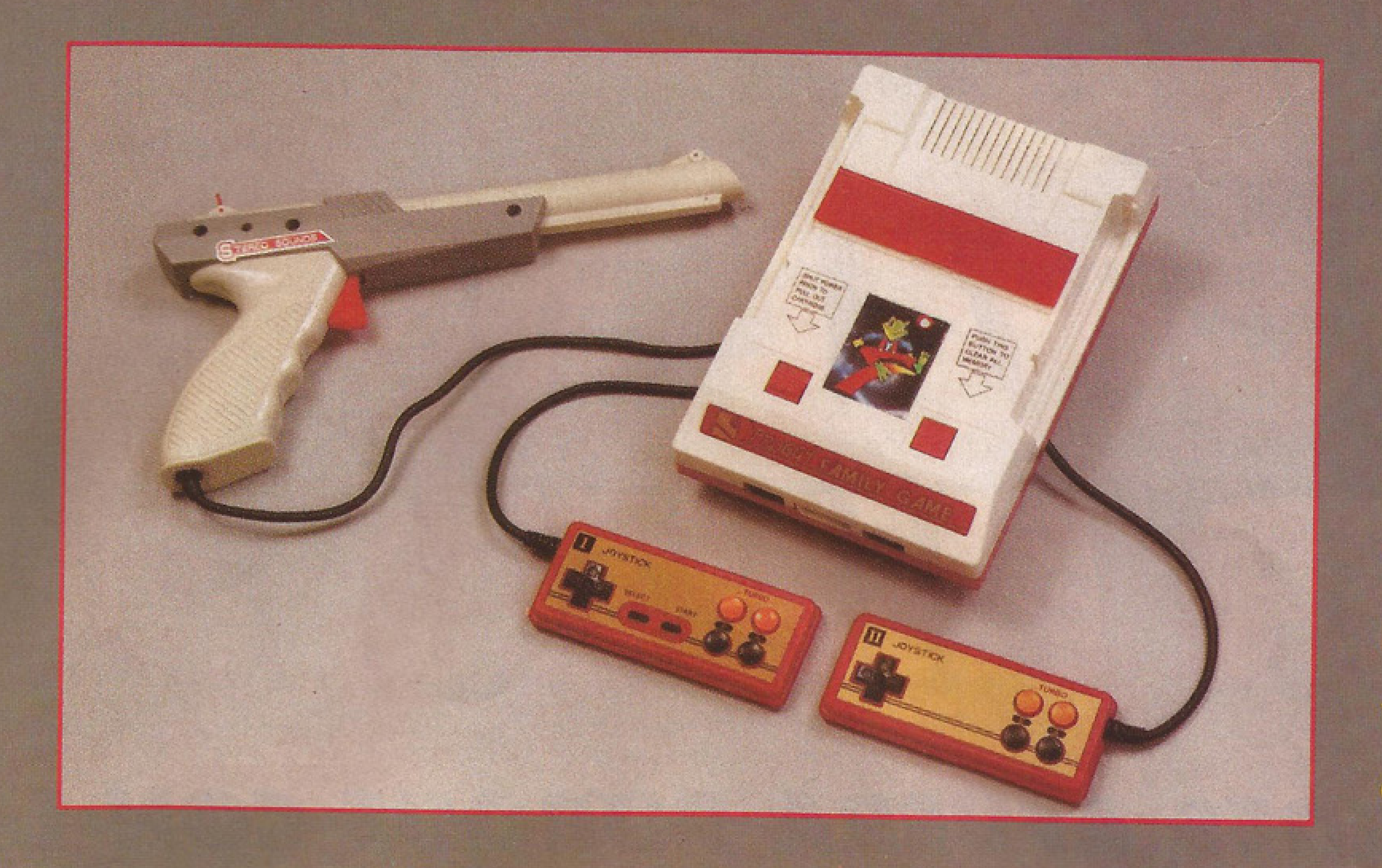
Para detonar este game más fácilmente, hacé estos comandos siempre en la pantalla de presentación.
Funciona con el cartucho japonés.
Vidas extras - para conseguir 30 vidas apretá ↓, ↓, →, → y Start
Selección de fases - apretá ↓, ←, ↓, ← y Start
Prueba de sonido - en la pantalla de presentación: →, ↓, →, ↓ y X.

SUPER SMASH TV

Selección de fases - anotá estos comandos geniales. Pero los probamos en el cartucho japonés. En la segunda pantalla (modo de juego) tecleá →, →, ↑, ↓, R y después L.
Más vidas y más créditos - en la misma pantalla, tecleá ↓, L, R, ↑. Da 8 vidas y 8 Continues.

T.M.N.TURTLES 4

Luchar con los jefes - si estás deseando encarar los jefes, accedé al Boss Mode haciendo la siguiente secuencia en la pantalla de presentación con el control 2: ↑, ↑, ↑, ↓, ↓, ↓, B, A y B.
Sólo funciona en el cartucho japonés.



FROGGY®

Lo podés conectar directamente a tu televisor. Viene con sistema Pal N de origen y joysticks desconectables

FROGGY®

BLACK STAR

Antena, Control Remoto. Increíble calidad de imagen y sonido.Toda la nitidez, color y definición. Una estrella con brillo propio en video games.



FROGGY®

GENIECOM

Auriculares. Antena. Control Remoto. Con un "genio" incorporado que te permite potenciar todos los juegos usando cartuchos comunes. Más vidas, más disparos para una diversión genial.

TORNEO NACIONAL DE SUPER NINTENDO

NO TE QUEDES AFUERA PORQUE CON LOS $5 DE LA INSCRIPCION JUGAS TRES VECES Y SI GANAS LA FINAL TE PODES LLEVAR UN SUPER NINTENDO TODOS LOS MESES.

Mes a mes te informaremos, desde Action Games, los nombres de los comercios que participan del torneo nacional. No te dejes engañar

ORGANIZA

PACHI de todo

EN VIDEOGAMES

Decile a tu comerciante de videogames amigo que se adhiera al torneo para que vos puedas participar en su local.

por ahora podés competir en:

ESTACION ONCE: HALL CENTRAL, LOCAL 71- TEL 862-2306/2356 - CAPITAL

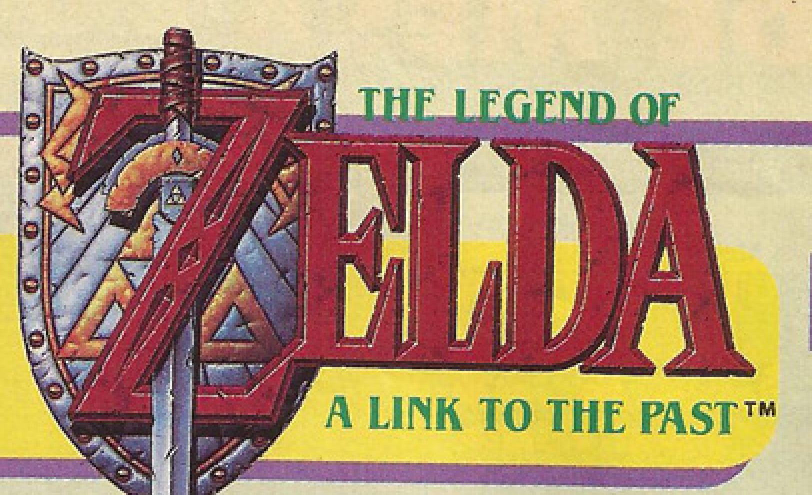
BELGRANO : MATIENZO 1745 - CAPITAL

VILLA CRESPO : AV. SCALABRINI ORTIZ 306- CAPITAL

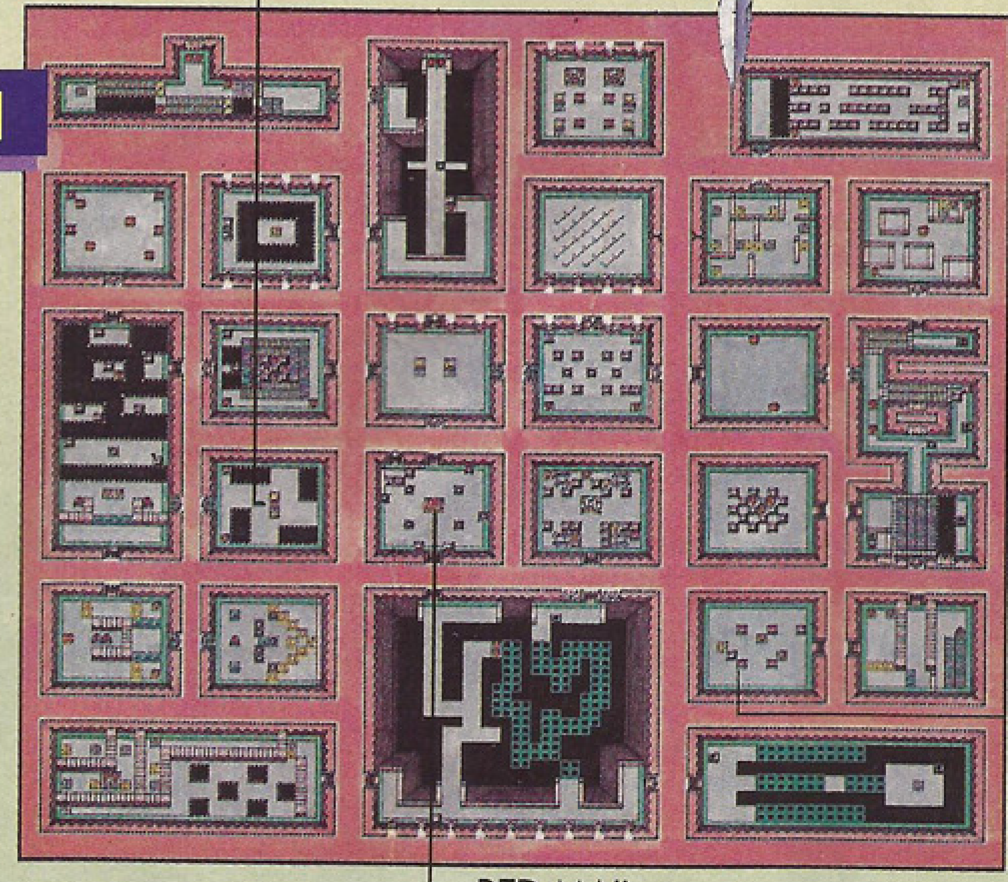
SAN ISIDRO : AV. CENTENARIO 525

anotate ya !!!

PACHI CONVOCA A LOS COMERCIOS DEL PAIS A FORMAR PARTE DE ESTE TORNEO. COMUNICARSE AL 862-2306/235



No te queremos desanimar, pero este último capítulo de Zelda 3 te va a gastar lo último que te quedaba de energía. ¡Coraje!



Ganon's tower

De todos los siete pisos de esta siniestra torre, el F1 es el más desesperante. En la mayor sala de este piso será necesario usar el medallón Ether para que los ladrillos invisibles del suelo se revelen temporariamente. Mirá en el mapa el trazado de estos ladrillos para no juntar demasiados.

Red mail

Todavía en el piso F1 encontrás un baúl con una ropita roja (red mail) adentro. Es fundamental para enfrentar al último jefe.

Jefes repetidos

En el piso F4 vas a tener un reencuentro con un jefe conocido: la lombriz Lanmola. Ya en el piso F6, quien aparece para matar tus nostalgias es el ciempiés Moldorm. Enfrentá a ambos con la misma estrategia de la otra vez, pero con un detalle: ahora, aparecen con un hermano gemelo para aumentar tu trabajo.

Agahin

En el piso F7 está el palco de la última lucha de la torre. Vas a ajustar cuentas con Agahin, un jefe ya conocido que aparece ahora triplicado. Es un combate para pelear palmo a palmo. Rechazá la magia de los Agahin de nuevo hacia ellos, usando la espada. Es buena idea entrar en el ring con un buen suplemento de energía.

Bomba roja

Después de vencer a Agahin, un murciélago aparecerá y te llevará a la punta de la pirámide de Dark World. A la hora de que te suelte, rompé el piso del tope de la pirámide. Pero atención: no entres ahí todavía. Andá al comercio de venta de bombas, en el lugar de Dark World que corresponde a tu casa (foto), y comprá una bomba roja por 100 rupees. La bomba se quedará pegada en el cuerpo de tu personaje. Si algún enemigo te toca, la explosión será segura. Por eso, volvé con cuidado hasta la pirámide.



Fortalecimiento de armas

Después de tomar la bomba roja, vas a entrar por ese agujero en el tope de la pirámide, ¿verdad? Equivocado. Antes es necesario hacer explotar una rajadura del lado izquierdo del segundo piso de la pirámide. Depositá la bomba en el lugar con el botón A y quedate lejos. Entrando en el local por la abertura hecha por la bomba, un hada te preguntará qué instrumentos querés fortalecer. Elegí el arco y la flecha y la espada. El hada fortalecerá estas armas para vos.

Ganon

Con la ropa roja y tus armas fortalecidas, podés finalmente subir al tope de la pirámide y enfrentar a Ganon, el último jefe del juego. En el primer ataque del monstruo, tomá la capa de la invisibilidad y aprovechá para dejar caer espadazos sobre el malvado. En respuesta, va a comenzar a destruir los ladrillos en el piso y a apagar las luces. Y todo esto, claro, con una lluvia de bombas, rayos, magias, murciélagos y otras delicadezas. Con la lámpara (lamp) encendé las antorchas de la sala para que él aparezca. Mientras las luces están encendidas y el animalucho es azul, podés acertarle con tu espada. Pero vuelve a aparecer y vos tenés que estar preparado con el arco y la flecha. Son necesarios cuatro tiros certeros para despachar al tipo. Si lo conseguís, soltá el joystick y disfrutá del final.

Esperamos que después de esta serie de artículos consigas terminar The Legend of Zelda - A Link to the Past. Es uno de los games más apreciados hoy en los EE.UU. ¡Buena Suerte!

SUPER DOUBLE DRAGON

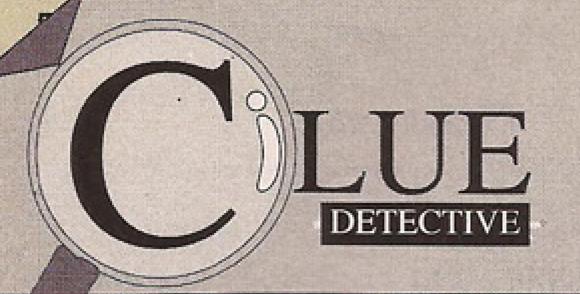
Más Continues - Comenzá el juego normalmente, eligiendo la opción de dos jugadores en el modo A. Enseguida, dejá a los dos personajes con solamente una vida. Cuando las vidas se acaben y el juego da Game Over, apretá Start al mismo tiempo en los dos controles. ¡Vas a ver que el número de Continues saltará a siete! Repetí la operación siempre que lo necesites.

CONTRA 3

30 vidas - Antes de desanimarte, te avisamos que el truco funciona con el cartucho oficial japonés. En la pantalla de presentación, hacé la secuencia ↓, ↓, →, → y Start. Comenzando el juego, vas a ver que el número de vidas restantes en el marcador aumentó a 30.

Selección de fases - En la pantalla de presentación, hacé la secuencia ↓, ←, ↓, ← y Start.

JUEGOS DE MESA



CLUE / Parker Bros.

Juego de Mesa — 1 a 6 jugadores — 4 Mega

GRAFICO SONIDO DESAFIO DIVERSION

Si tenés un hermano más grande, de 20 a 25 años, revisá un día en el armario de juegos. Es muy probable que encuentres un juego llamado Detective. Diez años atrás era una fiebre: todo el mundo pasaba horas y horas delante del tablero intentando solucionar crímenes. Pero los tiempos cambiaron, el mundo evolucionó y ahora podés jugar Detective en el Super NES. Clue es una reproducción fiel y divertida del juego de mesa.

La acción transcurre en una mansión. Un misterioso crimen intriga a los moradores del palacete. Tu misión es descubrir quién mató, con qué arma y en qué cuarto. Son seis personajes, seis armas y nueve habitaciones. Y de esta combinación saldrá la respuesta del misterio...

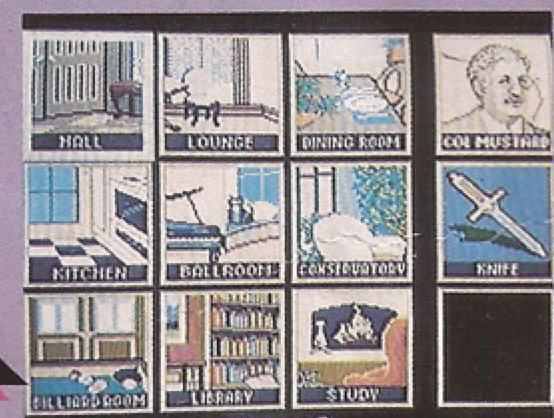
Cuestión de Razonamiento

Un buen detective precisa ser intuitivo. Y muy bien organizado. Por lo tanto, tomá una libretita antes de comenzar a jugar y anotá todas las informaciones: tus cartas y posibles combinaciones de crimen. La clave del misterio aparece con razonamiento lógico pero no complejo. Las evidencias van apareciendo en el transcurso de la partida.

Podés tirar el dado, interrogar o acusar. Tirando el dado, entrás en una de las habitaciones y proponés un posible crimen. La computadora dará una respuesta y, a partir de ella, vos llegás a algunas conclusiones. El interrogatorio puede hacerse desde cualquier lugar del tablero, pero solamente algunas veces durante el juego. Al acusar, no te podés equivocar. Si te equivocaste, fuiste. ¡Game over!

Reuní a los Amigos

Clue es un game diferente: no exige gran habilidad ni reflejos rápidos. Y es ideal para jugar con los amigos. Divertite con Clue en las vacaciones. Hacé un torneo con la muchachada y descubrí quién es el mejor detective de la barra. Y acordate: acusá solamente cuando estés seguro del crimen. ¡Lupa en mano y neuronas atentas!



¿Cuál fue el lugar del crimen? ¿Será en la biblioteca, la cocina o el comedor? Misterio.



La policía actúa enseguida, por lo menos en el tablero de Detective. En cuanto alguien aclara el crimen, prisión para el culpable.

Elegí un personaje, estudiá sus cartas y anotalas. Son las primeras pruebas de quien no cometió el crimen. De ahí en adelante, tirá los dados y usá tu intuición para aclarar el enigma.

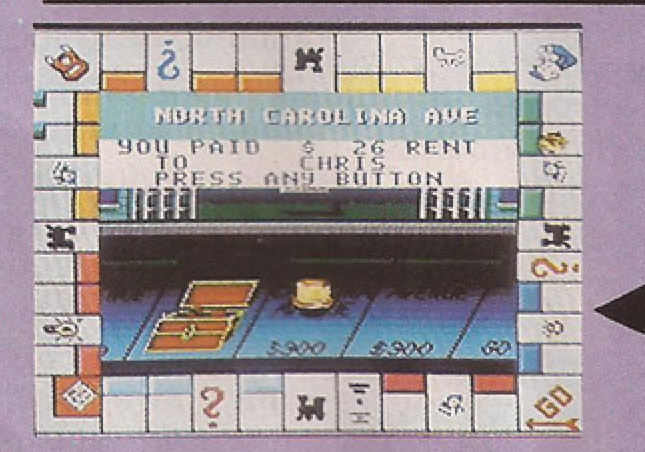


Por lo menos una vez en la vida, todo el mundo ha jugado al Monopolio (o sus variantes como El Estanciero, Banco Inmobiliario, etc.) en una tarde de lluvia. ¿Es así o no? Pues ahora ya podés guardar las cartas, piezas y tablero para jugarlo en videogame. Y sin el riesgo de que alguien tropiece con el tablero y arruine el juego. Incluso para los que no conocen bien las reglas de Monopolio, basta esforzarse un poquito para entender las instrucciones en inglés que el juego da todo el tiempo. Juntá a tus amigos y averigüen quién tiene más vocación de capitalista ambicioso y trepador.

Cómo Funciona

Aquí va una pequeña explicación del juego para los que no se acuerdan bien de las reglas. Cada jugador recibe un capital (en este caso, $1.500), y, tirando los dados, va avanzando por las casillas del tablero. En estas casillas tendrá la oportunidad de comprar propiedades. Cuando te hacés dueño de una propiedad, todos los que caigan en esa casilla tendrán que pagarte alquiler. Si vos comprás todas las propiedades del mismo color, podés construir casas y hasta hoteles en ellas. Cuanto más propiedades tengas, mayor será el alquiler que los otros jugadores van a tener que pagarte. Gana quien llega al final del juego con la mayor fortuna.

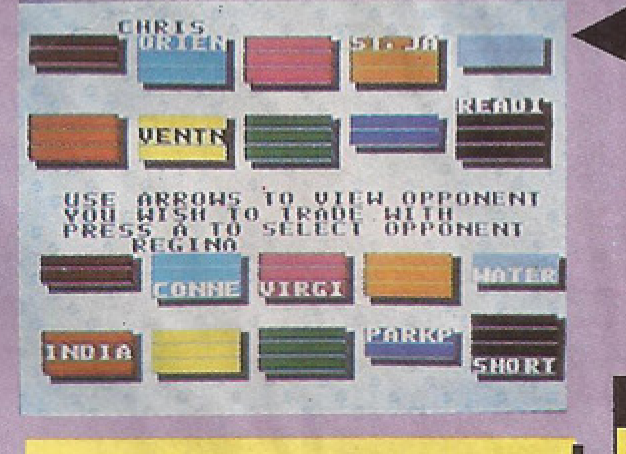
ESTA ATENTO A LAS PROPIEDADES DE LOS OTROS. HACE CUALQUIER COSA PARA QUE ELLOS NO CONSTRUYAN.



No seas amarrete. Si podés, comprá los terrenos más valorizados, porque las ganancias son mayores.



Al caer en una propiedad que vos no podés comprar, pedí un Auction (remate). Si no hay mucho interés de los otros jugadores, vas a poder comprarla más barato.



No es fácil comprar propiedades del mismo color. El truco es adquirir las que aparezcan e intentar negociar con los otros participantes. Usá la opción Trade (trueque).

DEJA SIEMPRE UNA RESERVA EN CAJA PARA PAGAR IMPUESTOS Y ALQUILERES.

MONOPOLY / Parker Bros.

Juego de Mesa — 2 a 8 jugadores — 4 Mega

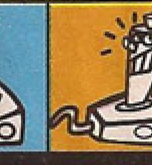






GRAFICO SONIDO DESAFIO DIVERSION

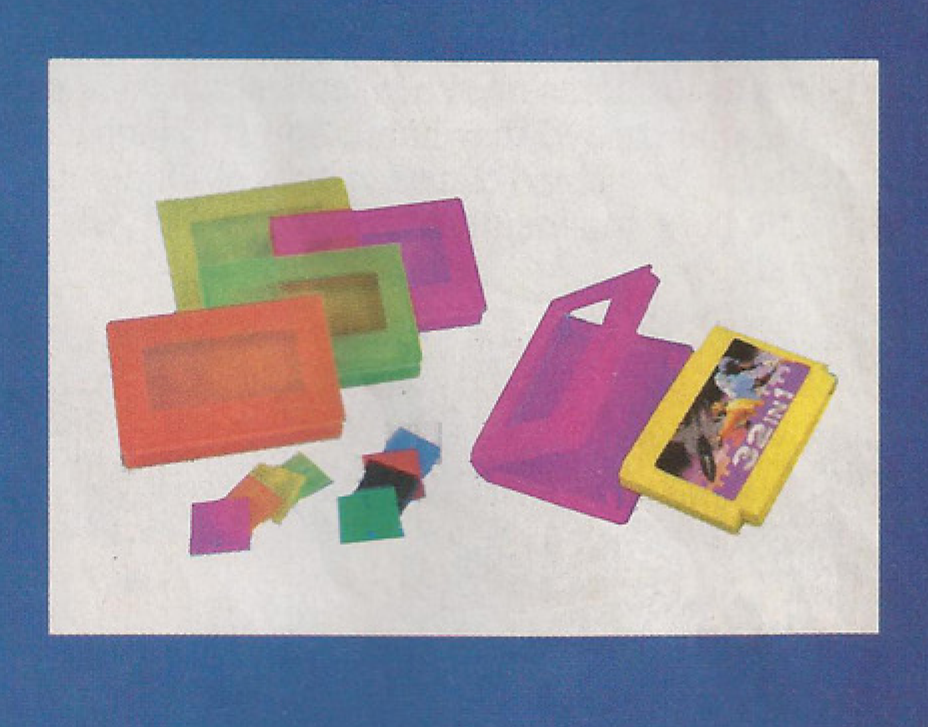
EXIPLAST S.A.

MUESTRE MEJOR PARA VENDER MAS!

Punto & Promocion













Hoy por hoy para vender más hay que exhibir mejor. Cuanto más tentación sienta el cliente frente al producto más posibilidades de venta hay.
Mostrar bien en un exhibidor práctico y muy visible le facilita una decisión más rápida.

EXIPLAST diseños exclusivos y la mejor calidad del mercado. Ventas en todo el país con nuestro servicio de entrega puerta a puerta

Av. MAIPU 4071 - (1636) LALUCILA - Pcia. de BUENOS AIRES - Tel: 799-9193 / 793-1900

COSMO GANG

Este es un buen ejemplo de un juego que puede ser simple y al mismo tiempo muy divertido. Semejante a los conocidísimos Galaga y Space Invaders, Cosmo Gang es un game de escenario fijo, donde vos movés tu nave solamente hacia los lados. Una lluvia de naves y criaturitas enemigas surge de lo alto y de los lados de la pantalla, haciendo mil piruetas delante de ti. ¿Objetivo? Desintegrarlas, claro.

Muy Amigos

Jugado en pareja, Cosmo Gang es el máximo de la diversión. Vos y tu compañero comparten el número de vidas restantes y el objetivo es reventar a los enemigos. Pero en el momento de tomar los ítems que caen lentamente en la pantalla, que gane el más hábil. Son seis mundos, cada uno con cinco etapas, menos el último mundo que tiene solamente cuatro etapas y un jefe al final.



El payaso asusta a los enemigos. Aprovechá para agarrarlos.

La tela de araña deja lentos a los enemigos. Presas fáciles.



El que toma el ítem Shoot Me se convierte en ametralladora. Para hacerlo funcionar, colocá la otra nave debajo y tirá.

ITEMS

Vida Extra - Power - Payaso - Ventilador - Pantalla - Cañones auxiliares - Flecha de inversión (cambia la posición de los jugadores) - Minas - Campo de fuerza - Shoot Me.

COSMO GANG / Namco

Acción 1 ó 2 jugadores





GRAFICO SONIDO DESAFIO DIVERSION

KABLOOEY / Kemco

Estrategia 1 ó 2 jugadores






GRAFICO SONIDO DESAFIO DIVERSION

KABLOOEY

Si querés ser un día miembro del equipo antibombas, empezá entrenándote con Kablooey. A primera vista tal vez no des un centavo por él, pero después de un tiempo corrés peligro de hasta enviciarte. Kablooey es un muñequito que vive en una isla, cercado de bombas por todos lados. Su misión es hacer explotar a todas las bombas con estrategia y cuidado, sino todo puede saltar por los aires. Incluso Kablooey.

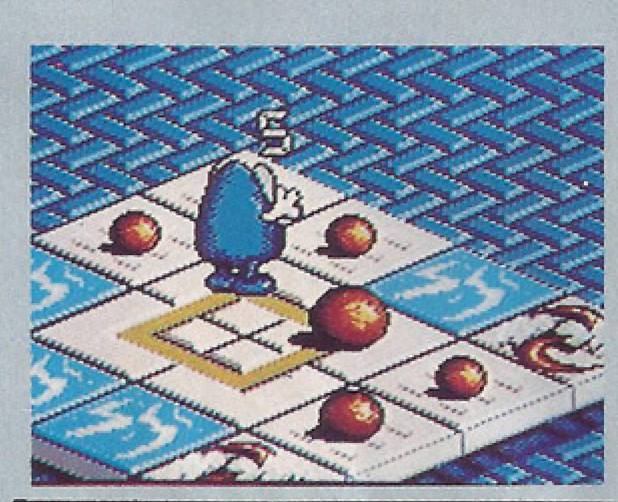
LAS BOMBAS Y SU ALCANCE

Calculá bien el lugar y la secuencia en que vas a hacer reventar las bombas. Las zonas rayadas muestran el alcance de cada una.

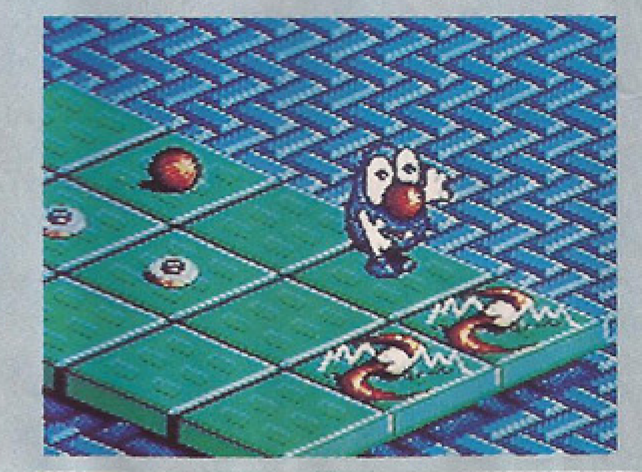


Trampas

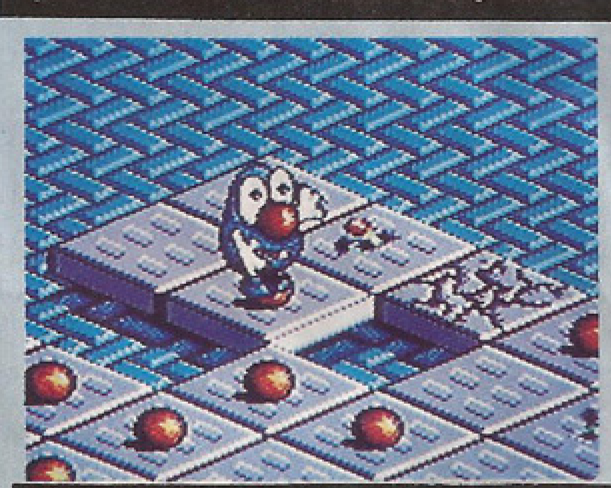
Para dificultar el juego, comienzan a surgir varias trampas. Los bloques rayados desaparecen en cuanto vos pasás por ellos. Los de hielo hacen patinar de lo lindo a Kablooey. Y si vos te quedás mucho tiempo encima del mismo bloque, aparece en él una hélice que empuja al personaje hacia afuera. Pero también hay cosas que facilitan su tarea. Los bloques con tornillos no explotan jamás: son siempre un lugar seguro para quedarse. Las bombas con una antenita explotan en cadena, bastando que vos hagás explotar a una de ellas. Y tienen hasta robotcitos que hacen el trabajo de armar las bombas por vos.



Las canaletas de los bloques permiten que cambies las bombas de lugar.



Este ítem en forma de hélice te transporta a otro bloque.



Accioná la palanca y aparecera un bloquecito rayado.

LAS 130 FASES DEL JUEGO SON SIEMPRE IGUALES. PARA SOLUCIONARLAS, BASTA APRENDERSELAS DE MEMORIA.

COMANDOS

Start	Muestra la visión aérea de la fase
Select	Acerca/aumenta la vista aérea de la fase
A	Arma Bombas
B	Transporta las bombas (sólo sobre las canaletas)
Direccional	Usá las diagonales para mover al personaje

Rasti

Video Games

Los video juegos que más pantalla tienen en el mundo

SUPERGAME



SUPER RASTI



RASTI GENIUS

RASTI:
25 años de experiencia y prestigio en juegos para la familia

* CON FAJA DE GARANTIA en los cartuchos y accesorios.
* CON CERTIFICADO DE GARANTIA.
* SERVICE OFICIAL EN TODO EL PAIS.





Venezuela 3854 (1603) Villa Martelli Tel: 760-4191/3596 Fax: 760-6683



THE BEST OF 1 ACTION GAMES

NIGHT TRAP

Antes de comenzar a leer o ver las fotos, andá sabiendo que este game es diferente de todo lo que hayas visto. No hay gráficos normales en ningún momento de la acción. Todas las imágenes son digitalizadas. Fueron grabadas por actores profesionales en video. Y con argumento de cine.

Para ser absolutamente perfecto, una verdadera película, Night Trap sólo precisaría tener imágenes de alta definición. Explicándolo mejor: la imagen que vos normalmente ves es "de alta". Una vez traducidas para el Sega CD, las imágenes entran "en baja", o sea, menos nítidas. La consecuencia visual es una imagen "granulada", con puntos menos definidos.

Pero también sería pedir demasiado. Si Night Trap tiene dos discos con imágenes "en baja", cada uno con capacidad de almacenar 2 Giga de informaciones, ¿cuántos tendría que tener si las imágenes estuvieran "en alta"? Cálculos aproximados llevan a casi 10 CDs. Sólo para que quede claro, recordemos que 2 Giga valen 125 veces más que la memoria máxima de cartuchos para consolas de 16 bits, como Street Fighter 2 o Streets of Rage 2. ¡No en vano todo el mundo sueña con una versión del game de Capcom para Sega CD!

LA BUSQUEDA DE LOS AUGS ES CONDUCIDA POR EL S.C.A.T. (SEGA CONTROL ATTACK TEAM). ¿NO ES GENIAL? ES LA PROPIA S.W.A.T. DE SEGA

PARA DIFICULTAR LA MISION DE LOS CRIMINALES HAY UN CODIGO DE ACCESO. ES IDENTIFICADO POR COLORES. LOS TRUCOS PARA CAMBIO DEL CODIGO SE DAN DURANTE EL PROPIO GAME.

ESTA ATENTO.

Misterio en la mansión

Night Trap no innovó solamente en la parte gráfica y sonora. El argumento del game es también muy loco. Tenés que descubrir la localización de seres extraños (los augs) en una mansión espectral. Como la pequeña residencia tiene solamente ocho habitaciones, paseás por ellas para agarrar a los augs con una trampa. De ahí lo de "trap", o sea trampa en inglés.

Sólo una sorpresita más: hay una agente infiltrada en la casa. O sea: tu misión será proteger a la muchachita. Y lo dejamos aquí para no quitarte la sorpresa que aparece al final del game.

El game tiene 25 minutos y ocho segundos de tiempo real. Es un desafío digno de Sherlock Holmes: tenés que descubrir no solamente dónde están los augs a cada segundo, sino también dónde están las trampas para capturarlos. Un simple error y te verás obligado a comenzar de nuevo.

Chuck Rock es un óptimo ejemplo de un game que no fue solamente adaptado para el Sega CD. Sony se esmeró toda: las fases son mayores, los escenarios, más bonitos y la respuesta a los comandos es más rápida que en las versiones para Mega, Super NES y Game Gear. El sonido, entonces, es copado: Chuck Rock no tiene sonido. ¡Tiene pista sonora!

El objetivo del game continúa igual. Vos sos el gordo y torpe Chuck y tenés que rescatar a tu amada, Ophelia. Ella fue raptada por un admirador secreto. Lo peor de todo es que Ophelia estaba lavando ropa cuando fue raptada. Chuck va detrás de su media naranja con solamente unas hojitas. ¡Y nada de ropa!

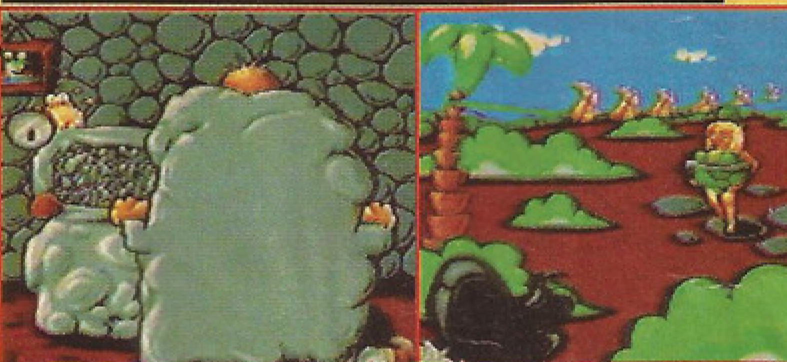
CHUCK ROCK

MAS ENEMIGOS, MAYOR RAPIDEZ



Chuck Rock para Sega CD trae una cantidad mucho mayor de enemigos. Y un ritmo alucinante de scroll. Todo es más rápido, y más espectacular. Como las fases son grandes, Sony se apiadó de nosotros y colocó Continues en el game. Pero lo mejor es la opción Password. Ausente en la versión original para Mega, ya había aparecido en la versión para Game Gear.

LA APERTURA



Un game diferente y divertido, con gráficos copados y música de primera. Eso es Chuck Rock para Sega CD. Vamos a esperar la versión de Hook, de la misma Sony. Por las imágenes divulgadas en Las Vegas, será simplemente lo máximo. Mientras tanto, divertite con el grandote Chuck.

ANOTA:
GJFKFN es el password de la segunda fase.

Precisión Total

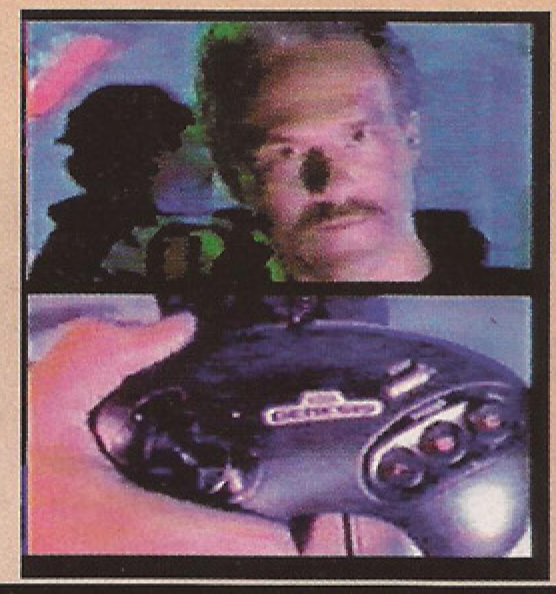
Ya te habrás dado cuenta de que la precisión es la clave del asunto. La mejor alternativa es cronometrar el game e ir solucionando todo de a poco. Si dejás que se escapen más de diez augs, vuelta al comienzo. Claro que en las primeras veces vale la pena ir jugando sin preocuparse por estos "detalles". Pero cuando ya estés jugando para ganar, seguí el esquema que sugerimos.

Night Trap es un game innovador con desafío verdaderamente genial. El esfuerzo de Digital Pictures, empresa que creó el juego para Sega, quedó recompensado con creces. Night Trap ganó los principales premios para el game más innovador de 1992. Fue una decisión acertada: ¡este game es una verdadera experiencia!

LA MANSION TIENE TRAMPAS LISTAS. BASTA QUE ESTES EN EL LUGAR CORRECTO EN EL MOMENTO CORRECTO.

• • • • • • • • • •

NIGHT TRAP ES REBUENO. PERO LOS QUE NO TIENEN POR LO MENOS NOCIONES DE INGLES VAN A SUFRIR BASTANTE. LAS PRINCIPALES INFORMACIONES SON DICHAS POR LOS ACTORES.



La presentación la hace el comandante del S.C.A.T. Dice que sólo los valientes pueden jugarlo. Y hasta arranca el joystick para dejarlo bien en claro.



Antes de comenzar a andar como un desesperado por los ocho cuartos, da un vistazo a cada uno para situarte. La mansión es muy grande.



A los cinco segundos, andá hasta el Hallway 1 y accioná la trampa para capturar un aug.

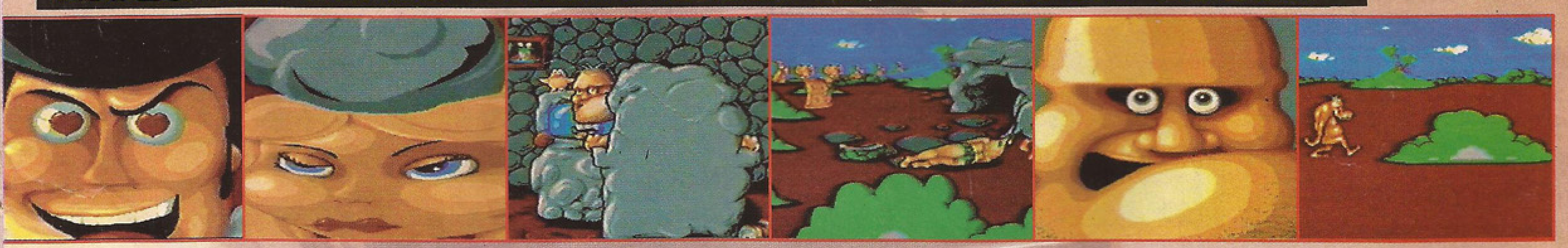


25 segundos. Hora de estar en el Living Room, a la espera de los augs.

NIGHT TRAP / Digital Pictures-Sega			
Estrategia	2 discos	1 jugador	
GRAFICO	SONIDO	DESAFIO	DIVERSION

¿TE GUSTO? EN BREVE APARECERA LA SOLUCION COMPLETA PARA NIGHT TRAP. ES ESCALOFRIANTE. ¡ESTATE ATENTO!

MUESTRA COMO DESAPARECIO LA MUJER DE CHUCK





Da un vistazo a estos gráficos. Los escenarios son mucho más lindos. Y todo con una definición rebuena.



Siempre cargá una piedra con vos. Tienen funciones múltiples: protegen tu cabeza y también ayudan a atravesar un río o alcanzar una plataforma.



1º jefe del game. Alterná entre las dos plataformas del ángulo izquierdo. Tirale la piedra al rinoceronte, subí a la plataforma y repetí la operación.

OUTLANDER/Mindscape

Acción	8 Mega	1 jugador	
			
GRAFICO	SONIDO	DESAFIO	DIVERSION

OUTLANDER

Antes de que comiences a reclamar, andá sabiendo que éste no es un game más de carreras tipo Super Monaco GP. Tampoco es un juego típico de acción, con tiros y persecución. Outlander es todo eso y mucho más: un game que mezcla velocidad, tiros a rolete y enfrentamientos face a face. ¡Y que es redivertido!

La historia detrás de tanta acción es simple: amigos de un motociclista muerto por policías quieren venganza. Para esto, salen como locos por las calles, complicándoles la vida a culpables e inocentes. Si te suena conocido todo esto, no lo pienses más. Outlander se basa en Mad Max, la película de ficción científica que arrasó con corazones y mentes en 1979.

Holocausto

La Mindscape hizo un excelente trabajo. El game reproduce con fidelidad la atmósfera de "fin del mundo" de Mad Max. Vos comenzás en las rutas, con la misión de reventar todo y a todos. Tus armas son una ametralladora y una pistola. En el transcurso del juego, empero, podés conseguir varios ítems, inclusive armas como un misil.

Los controles son precisos y variados. Hay comandos distintos para el auto y para la batalla a pie. Pero a pesar de ser muy bueno, Outlander puede frustrar a algunos. El game abarca una extensión enorme: apretá Start y da un vistazo en el mapa que aparece siempre que estás en el auto. Pero no te asustes: ajustate el cinturón de seguridad, prepará la mira y enfrentá este game. ¡No te vas a arrepentir!

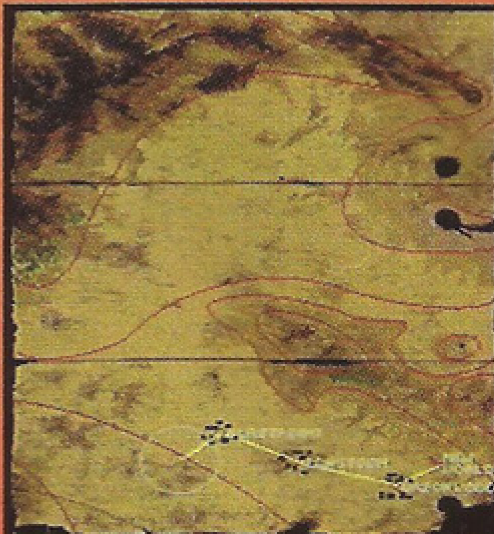
LA MUSICA ES REBUENA. PERO TAL VEZ SEA MEJOR IDEA DESCONECTAR EL SONIDO Y QUEDARSE SOLO CON LOS EFECTOS PARA ENTENDER BIEN LO QUE OCURRE EN EL JUEGO

RUTA

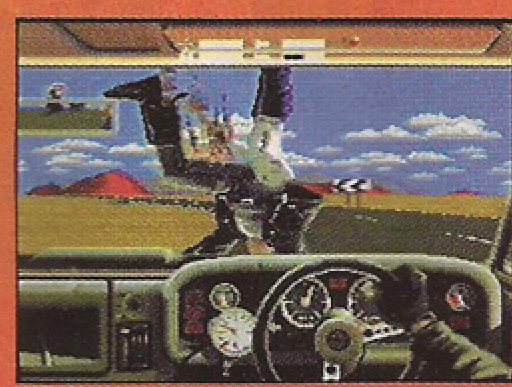
Es la parte principal del game. Motos, jeeps, camionetas y hasta helicópteros intentan arruinarte la fiesta. Está atento a las informaciones que aparecen en la pantalla. Por ellas podés enterarte de varias cosas, como nivel de energía, cantidad de municiones y nivel de combustible. Si empieza a sonar una bocina, pará lo más rápido posible para conseguir combustible extra. Hay tres tipos de tiro en tu auto: misil, ametralladora y pistola. El misil es teleguiado y sólo alcanza a los helicópteros. Los otros dos tiros son inteligentes. Funcionan con radar.



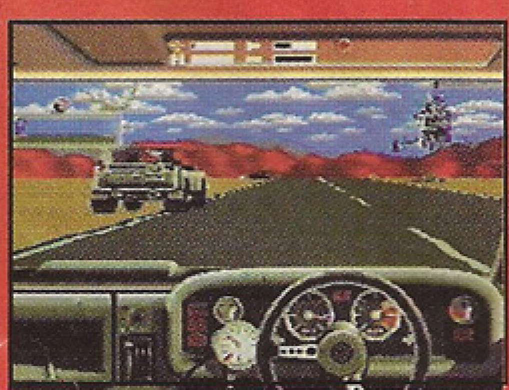
Pará cerca de los grandes carteles blancos para encontrar ítems. Las ciudades están en esta región.



Orientate por el mapa para saber tu ubicación exacta. Y, principalmente, el largo trayecto que tenés por delante. Los círculos blancos indican los pueblos.



¡Qué locura! Atropellás a un tipo y el mismo pasa por encima del capot. ¡Alucinante!

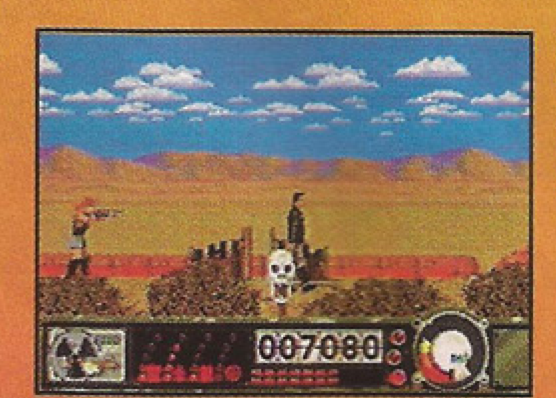


Se viene una buena. Cuando llegan los jeeps, las camionetas, las motos y los helicópteros, se arma una pelea con todo.

SIEMPRE QUE APARECE UN ENEMIGO POR LOS COSTADOS, EL TIRO LATERAL ENTRA EN ACCION

CIUDAD

Estás obligado a parar en las ciudades para juntar ítems. Son nueve en total, sólo que no todos aparecen de una sola vez. La acción es corta y dura hasta que vos alcanzás tu auto. Usá puñetazos. Son más eficaces que los tiros. Principalmente contra las motos.



Maldades de todo tipo. Con derecho a comida envenenada y todo. Cuidado: esto te quita mucha energía. ¡Pobre estómago!

ITEMS

- gasolina
- munición de la pistola
- munición de la ametralladora
- comida
- agua
- misil
- nitro
- chaleco a prueba de balas
- tela de acero para el auto

Anotá los passwords que consigas. El game es largo y los códigos te ayudan mucho.

JOYSTICK

COMANDOS	RUTA	CIUDAD
A	FRENO	SALTO-CARRERA
B	ACELERADOR	TIRO
C	TIRO	PUÑETAZO
↓	REVERSA	ABAJO
A+B+C	NITRO	-

ECCO THE DOLPHIN / Sega			
Aventura	8 Mega	1 jugador	
GRAFICO	SONIDO	DESAFIO	DIVERSION

Un delfín simpático y curioso invadió las aguas, o mejor, las pantallas, del Mega Drive. Siguiendo con la reciente manía de games diferentes y extraños de Sega, Ecco es distinto de todo lo que hayas visto hasta ahora. Mezcla estrategia, aventura y un poco de acción. El resultado es muy sabroso. Y con el condimento de la novedad, es una especie de RPG intuitivo. ¡Genial!

Ecco es un delfín que habita mares muy azules. Sus amigos desaparecen, raptados por habitantes de un planeta distante, llamado Vortex. Vos tomás el mando del propio Ecco y tenés 27 fases para recuperar a tus amigos. La semejanza con la historia de Sonic no es mera coincidencia. Pero tampoco hay que exagerar: los games son totalmente diferentes.

Chip inteligente

La mayor innovación de Ecco es el DPA, un chip que "piensa" y ajusta la dificultad del game de acuerdo con el jugador. O sea: en el comienzo Ecco puede hasta parecer fácil. Pero, a medida que vos te volvés mejor, la dificultad también aumenta. Esta pequeña maravilla vuelve al juego interesante por mucho más tiempo.

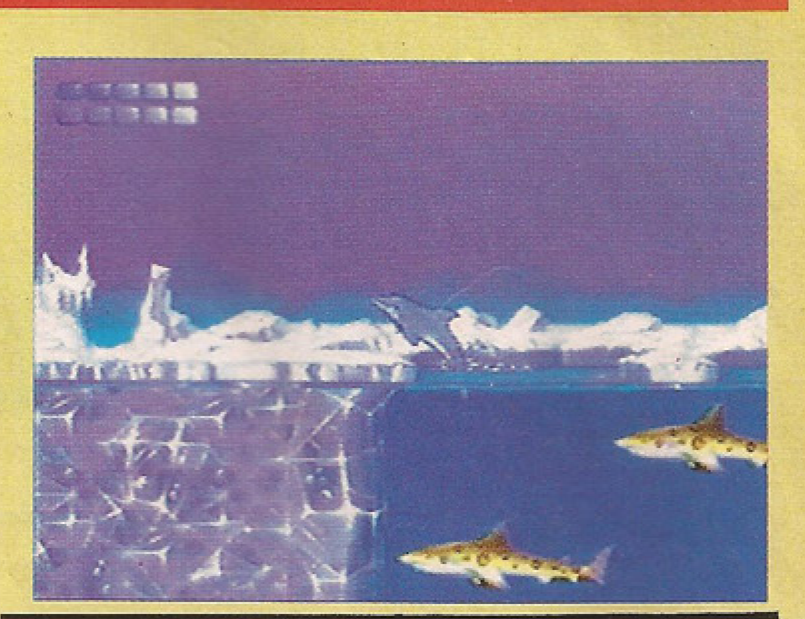
Nadá como un pez y explorá como un buzo de Cousteau. Los obstáculos serán variados y las soluciones medio complicadas. A pesar de tener un poco de acción, Ecco es un game que hace pensar. Sería más que suficiente para que se transforme en una óptima opción. Pero además tiene gráficos maravillosos y música de primera, con derecho a orquesta y todo. ¡Recopado!



Apretá y dejá presionado A para accionar el mapa. Vas a descubrir la ubicación de los cristales, y la mejor salida para el caso en que te pierdas.



Encontrá la salida del laberinto oceánico para finalizar la fase. Siempre hay 2 cristales. Tocá uno para liberar el pasaje en el otro. ¿Entendiste?



No contemples el paisaje. Son mares congelados. Hacé que Ecco se deslice por la capa de hielo de la superficie. Consejo: andá a la izquierda.



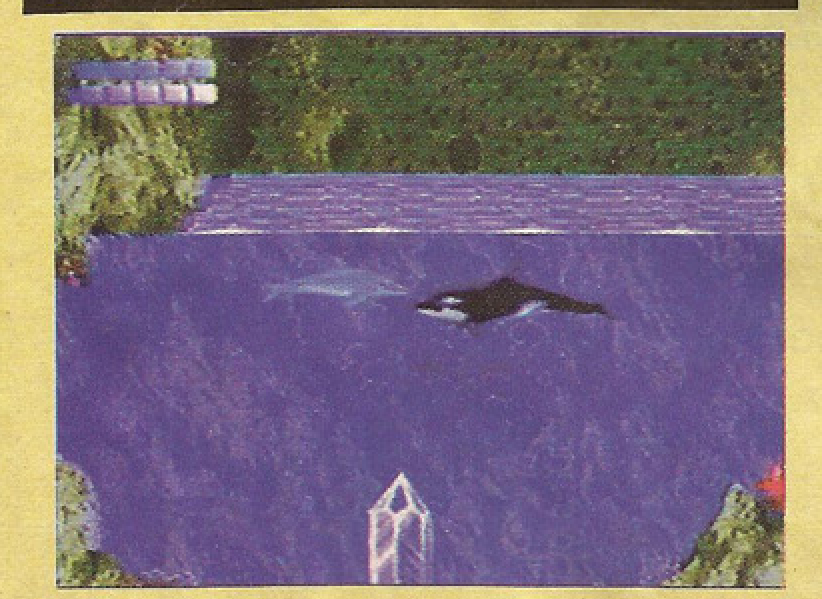
No te desesperes al pasar delante del pulpo y sus tentáculos. Andá bien mansito, y dispará en cuanto sientas que la barra no está pesada.



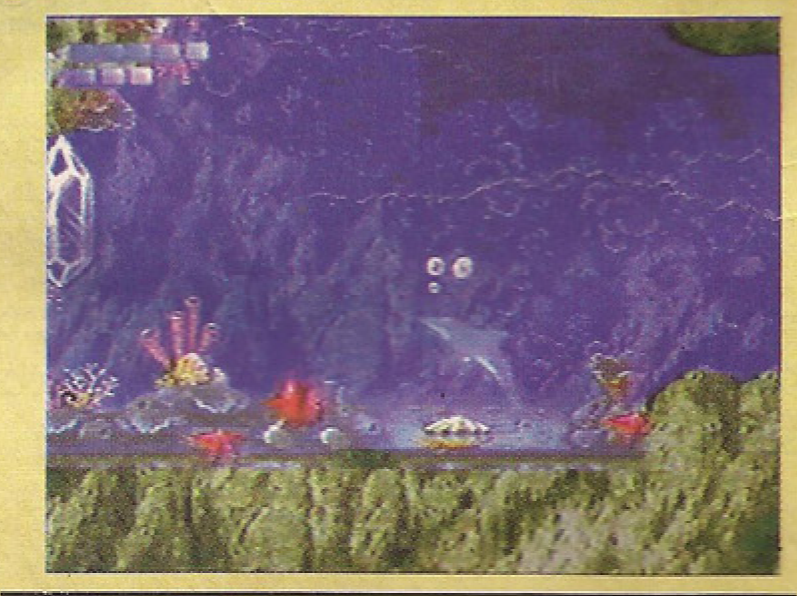
No es fácil pasar por estas espinas. Andá por arriba y con bastante calma. Tal vez pierdas un cuadradito de energía. Pero es el único modo.



Los delfines son criaturas acuáticas. Pero necesitan respirar aire. Si tu oxígeno está bajo, accioná el mapa y fijate dónde hay aire puro.



Los peces, delfines y tiburones pueden tener informaciones importantes. "Hablá" con ellos usando "A". Un poquito de inglés ayuda bastante.



Si tu energía está baja, buscá una ostra y quedate "flotando" encima de ella. Cuando se abra, no te quedes paveando y recargá tu energía.



La fuerza de la corriente es implacable. Cuando no puedas bajar solo, usá una piedra o caracol gigante. Bajá en el vacío que forman y salí rapidito.

ECCO TIENE PASSWORDS PERSONALIZADOS. ANOTALOS.



Estos son los ganadores del Concurso Día del Niño realizados en:

Florida 728
Aráoz 401
Nogoyá 3103
Cabello 3669

Ganadores televisores + Super Bitgame

Dante Pellegrini
María Cecilia Sorani
Graciela Clavijo
Adriana Perlini
María V. Gonzalez

Ganadores Video Racer

María soledad Toledo
Cinthia Ramirez
Federico Garcia
Felipe Amoroso
Tomás Camilión
Julián Backlini
Andrea Benedetti
Agustín Masora
Miriam Deocare
David Boonstra

Ganadores Bitgame

Juan Andrés Gonzalez de Matine
María Virgina Parra
Bárbara Ruiz Díaz
Lucas Cludius
Celeste Miranda
Gustavo Alberdi
Luis Enrique Martinoti
Ignacio Flotta
Cecilia Williams
Hector Torreno

Ganadores Pistola Láser

Julieta Bonicalli
Julia Sollier
Cristian Bottos
Silvia Romano
Leandro Yafar
Iván Benditkis
Carla Garoso
Tomás Lombardi
Federico Devecchi
Jorge Kostof

Ganadores cartuchos

Damián Terroni
Juan Boganovic
Luciana Tello
Federico Carrizo
Ornella Maurano
Emiliano Presentado
José Luis Sanguina
Luciano Racama
Matías Catania
Lucas Llorente

A los ganadores se les comunicará telefónicamente dónde y cuándo le entregarán sus premios



CHAKAN

En la edición pasada, viste cómo funciona el juego y los mayores desafíos de la primera etapa, el Plano Terrestre. Ahora, vamos a mostrarte una estrategia para la segunda etapa, la del Plano Elemental. Los jefes de cada fase te están esperando.

LA FASE DE TIERRA ES LA MEJOR PARA ACUMULAR POCIONES. HACE LIMPIEZA DE TODAS, MATATE Y VOLVE HASTA COMPLETAR EL CUADRO DE MAGIAS.

ACUMULA POCIONES

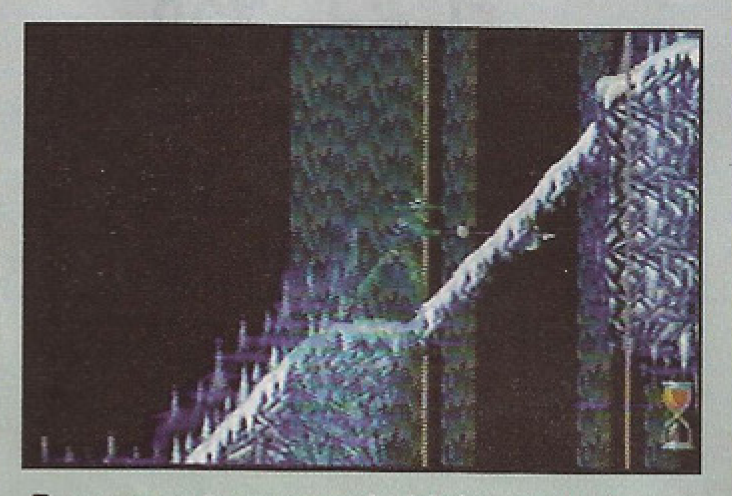
Al llegar a esta etapa del juego, tu stock de pociones puede estar medio escaso. Fijate en este cuadro qué tipo de pociones encontrás en las fases del Plano Elemental y andá directo a buscar lo que te interesa.

FUEGO	Fase 1 - 1F, 1T
	Fase 2 - 1 Ai, 4F
	Fase 3 - NADA
TIERRA	Fase 1 - 2A, 2F, 1 Ai, 2T
	Fase 2 - 1T, 1 Ai, 1A, 1F
	Fase 3 - NADA
AGUA	Fase 1 - NADA
	Fase 2 - NADA
	Fase 3 - NADA
AIRE	Fase 1 - NADA
	Fase 2 - NADA
	Fase 3 - 2F, 1A, 1 Ai

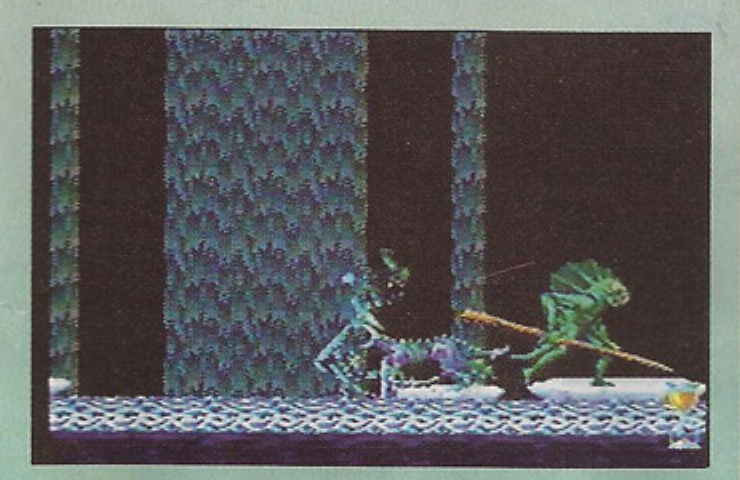
F - Poción de fuego   A - Poción de agua
Ai - Poción de aire   T - Poción de tierra

AGUA

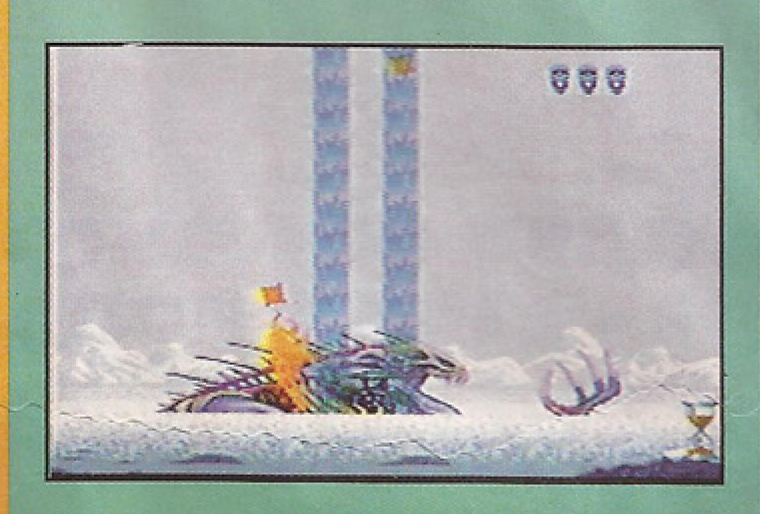
La fase del agua es estresante. Por eso, comenzá por ella. Usá el martillo para quebrar los pisos de hielo finito. Con el gancho, podés colgarte de las estalactitas. Cuando estés andando sobre bloques de hielo, ojo: Chakan pasa automáticamente sobre los bloques que se cruzan delante de él.



Romper esta rampa de hielo, en la fase 1, es fundamental para llegar a la salida.



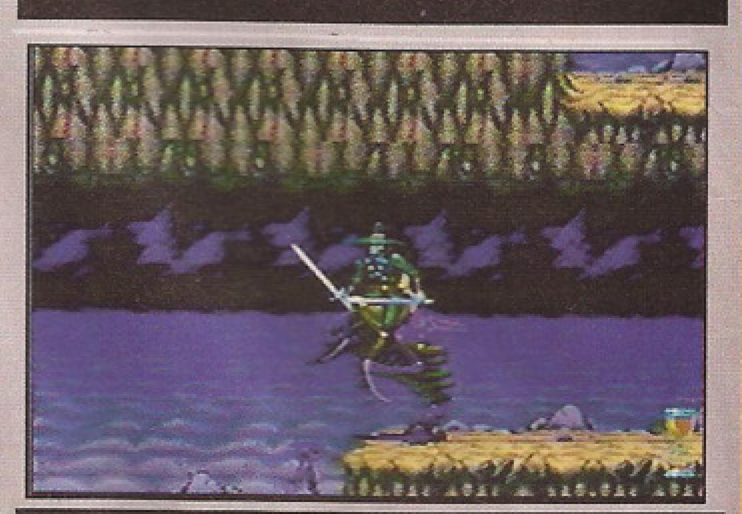
Al saltar hacia un bloque que tenga enemigos, caé girando con la espada.



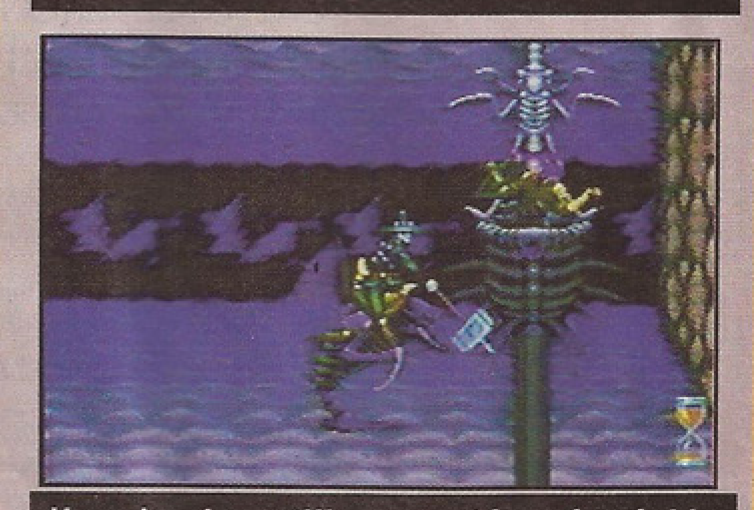
Para acabar con el jefe, quedate exactamente en el lugar que muestra la foto. El nada de un lado a otro y después se detiene debajo de la cascada, donde se queda subiendo y bajando. Cuando suba, colocá tu espada de rayos verdes hacia arriba. Contá una, dos y tres subidas: en la tercera, él sentirá el golpe.

AIRE

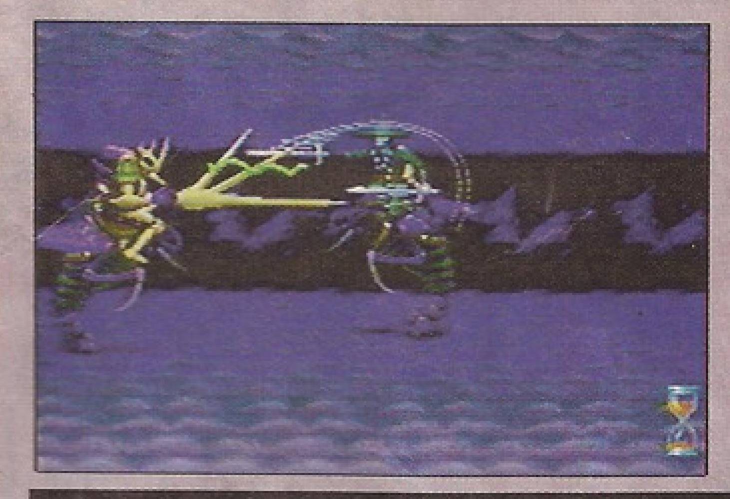
Con el martillo, golpeá algunas veces las avispas hasta que se queden paradas. Ahí podés usarlas para volar. Apelá al poder de la invisibilidad y salí volando siempre hacia arriba. Así evitás líos y llegás rápidamente al final de las dos primeras fases. Para librarte de los guardias en los puestos de observación, tenés que golpearlos sólo cuando están distraídos, mirando hacia otro lado.



Los aguijones de las avispas también se pueden usar como armas.



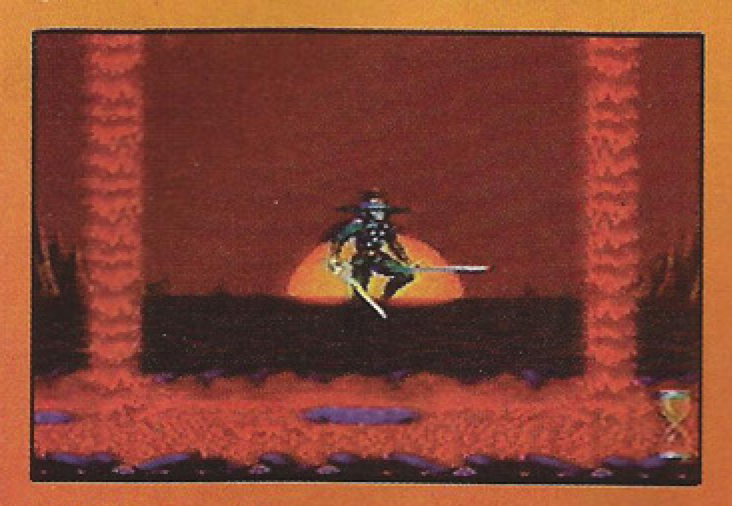
Usando el martillo, reventás más rápidamente a los guardias.



Para enfrentar al jefe, necesitás una avispa. Subí, bajá, y pará a media altura: el jefe te seguirá y se quedará parado algunos segundos bien delante de ti. Aprovechá el momento para tirarle con la espada de rayo verde.

FUEGO

Un dedito en el río de lava y fuiste. Con vueltas carnero podés saltar de una plataforma a otra y atravesar el piso de fuego. En la 2º fase, es mejor ir por abajo. En la 3º recomendamos usar la invencibilidad para cruzar los ríos de lava, porque esta travesía es demasiado caliente.



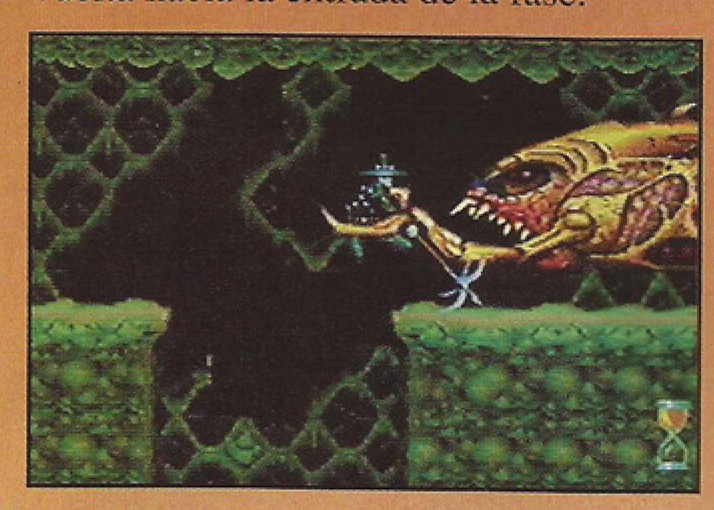
Saltá todo el tiempo para no ser agarrado por los demonios y las gotas de lava.



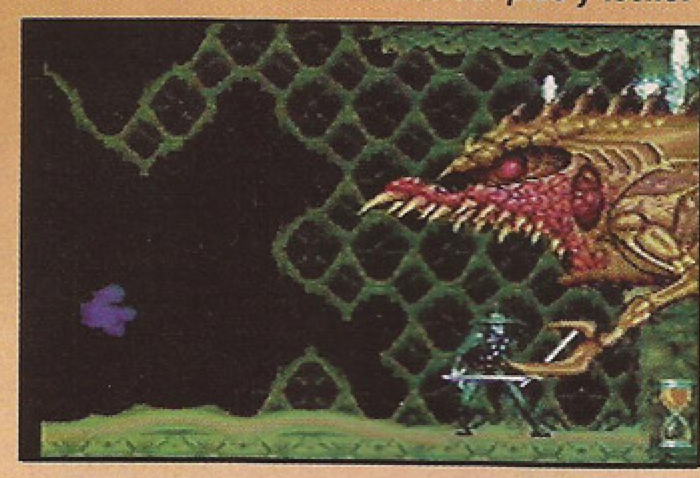
La espada de fuego azul acaba enseguida con el jefe. Usá la invencibilidad para escapar de los ataques.

TIERRA

Si seguiste nuestra ruta y dejaste el mundo de la tierra para el final, ya debés estar loquito por saber cómo es la primera fase. En la segunda hay una sorpresa: un insecto enorme que no te deja avanzar hacia la salida. Te agarra y te tira de vuelta hacia la entrada de la fase.



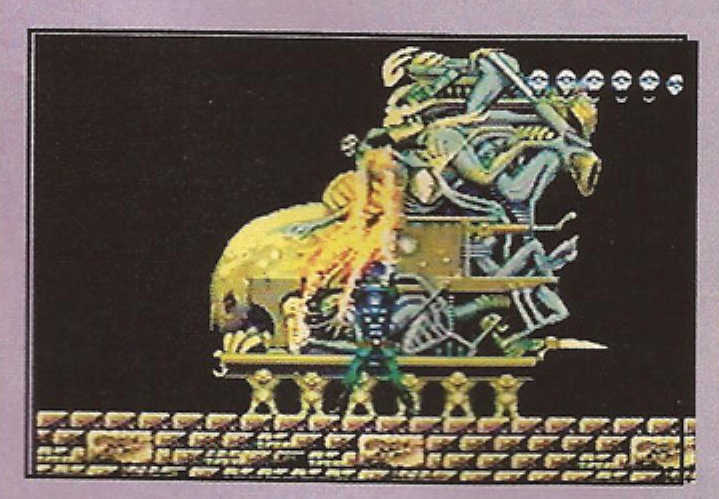
O conseguís pasar con vueltas carnero al lado del bicho, o intentás escapar de sus garras escondiéndote en las salientes del piso y techo.



Para reventar al jefe de esta fase, bastan unas bombas en sus narices. Pero ojo con los gusanos que vienen por la izquierda.

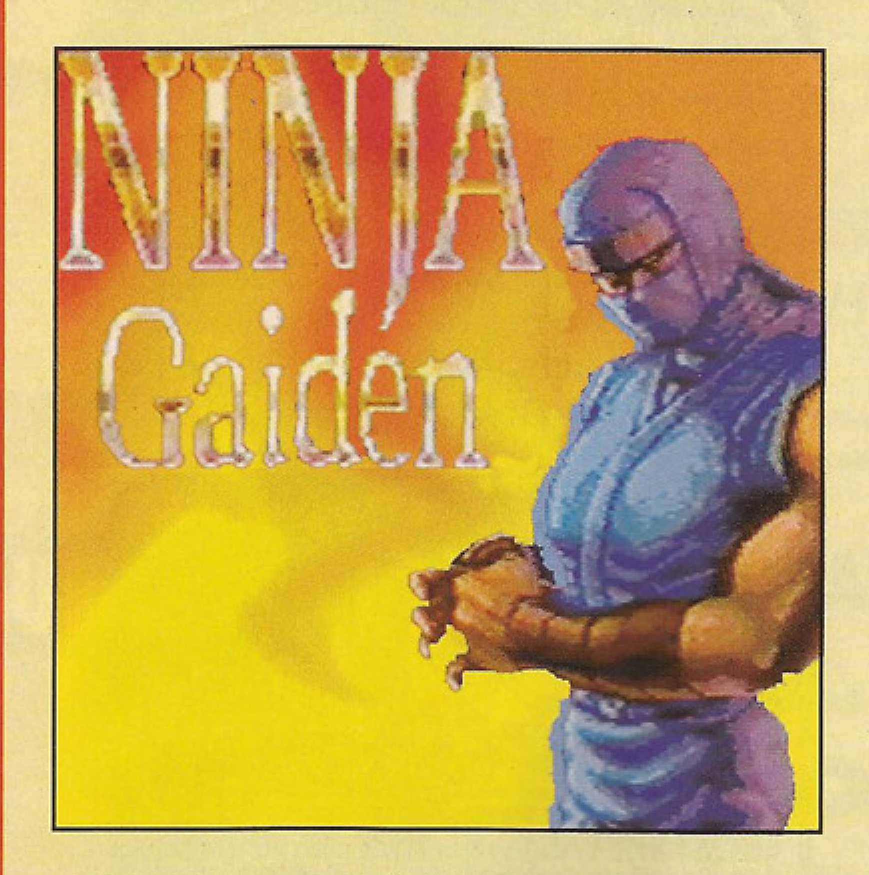
FINAL SORPRENDENTE

Después de tanto sudar, Chakan obtiene la recompensa del descanso eterno. Parece que el juego llega a su fin, con la aparición de los letreros y créditos de quien lo produjo. PERO NO DESCONECTES LA CONSOLA. Después de que pasan los letreros, la Muerte maldice a Chakan una vez más y no lo deja partir. Volviendo a su estado decrépito, el héroe tiene un desafío más por delante.



Si todavía tenés potes, usá un poder especial para la espada y acertale a las cabezas de esta máquina.

AL FINAL, RESTA UNA GRAN DUDA: ¿QUE LE OCURRIO A CHAKAN? ¿CONTINUARA VAGANDO EN LA INMORTALIDAD? ¡ESTO NOS HUELE A UNA CONTINUACION DEL JUEGO!



Fanáticos de los ninjas y las palizas explícitas, llegó la hora de festejar. Ninja Gaiden, uno de los personajes más venerados del mundo de los games, finalmente salió para Mega Drive. A pesar de tanta alegría, sin embargo, el game no es ninguna maravilla. Mezcla el viejo arcade Master Ninja, con Streets of Rage y Super Shinobi. Resultado: este Ninja Gaiden para Mega Drive no tiene personalidad propia.

Pero no te desanimes. ACTION GAMES testeó la versión demo de Ninja Gaiden. Como dicen que la esperanza es lo último que muere, vamos a rezar para que la versión definitiva del game corrija sus mayores fallas. Al final, un ninja jamás se rinde, ¿estás de acuerdo?

Siete fases parecidas

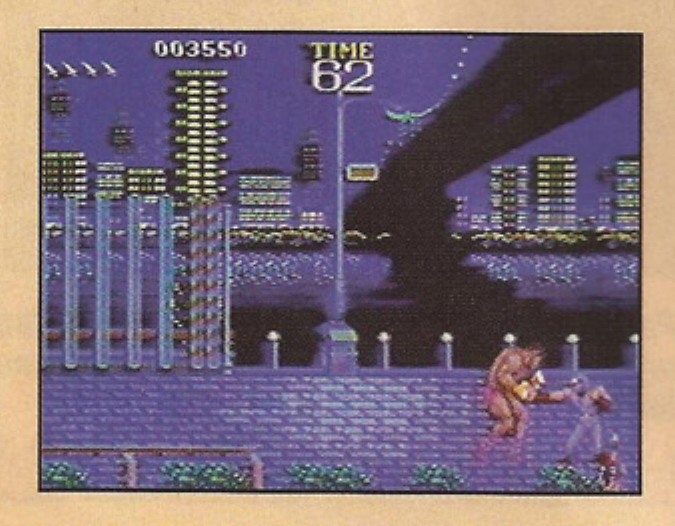
El demo del game es bien completo. Son siete fases con todos los jefes, escenarios variados y enemigos a montones. Ryu, el ninja, es pequeño y tiene pocos golpes. Da voladoras, puñetazos y una linda magia. El único problema es que los mejores golpes son totalmente copiados de Streets of Rage 2. ¿Será para alegrarse o llorar?

No todo está mal en Ninja Gaiden. El sonido es rebueno. Las melodías son variadas y armonizan perfectamente con el clima del game. Los escenarios son variados y los enemigos pululan por la pantalla. Disfrutá de las mejores imágenes de este demo y comenzá a rogar que la versión definitiva sea tan buena como todos deseamos.



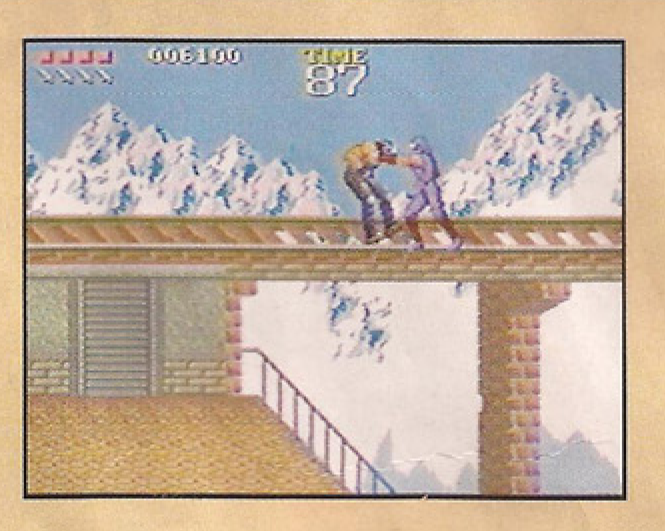


Los tachos esconden muchos ítems. Destruilos para encontrar sorpresas agradables.



El primer jefe es fácil. Sujetalo en el ángulo y reventalo con puñetazos.



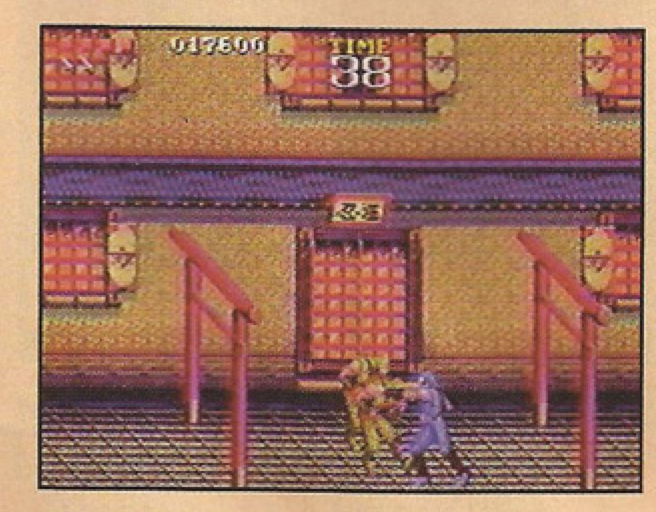


¡Mirá qué lindo! Vías de ferrocarril en medio de montañas cubiertas de nieve.



¡Super Shinobi vive! Este escenario con cascadas lo dice todo.



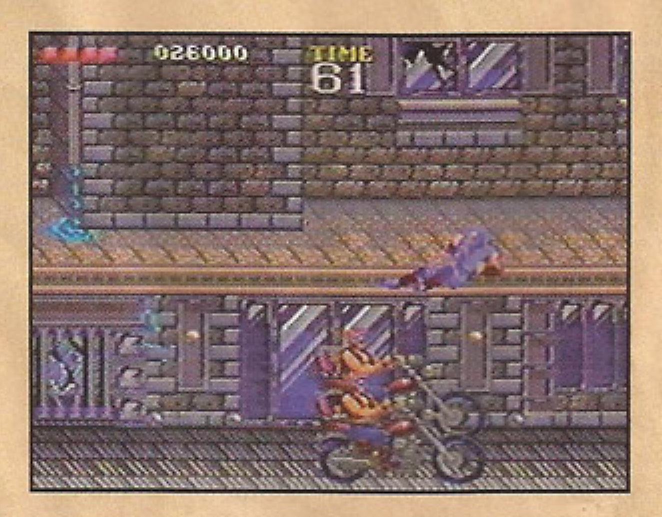


Uno de los grandes problemas del game: vos no controlás el scroll. ¡Cuidado!



¡UAU! Jefe triple. Andá hasta el ángulo y tirá a todos tejado abajo. Son grandotes pero sonsos.





¡EPA! ¿No habíamos visto estas motos en la segunda fase de Streets of Rage 2?



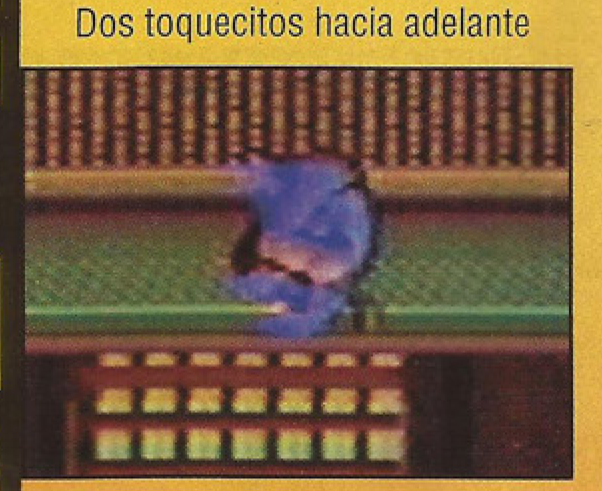
El jefazo es un roquero con guitarra y todo. Unas voladoras acaban con él.

LOS GOLPES DE RYU

VOLADORA
Apretá B + A



GIRO EN EL SUELO
Dos toquecitos hacia adelante



GIRO CON REMOLINO
Dos toquecitos + C



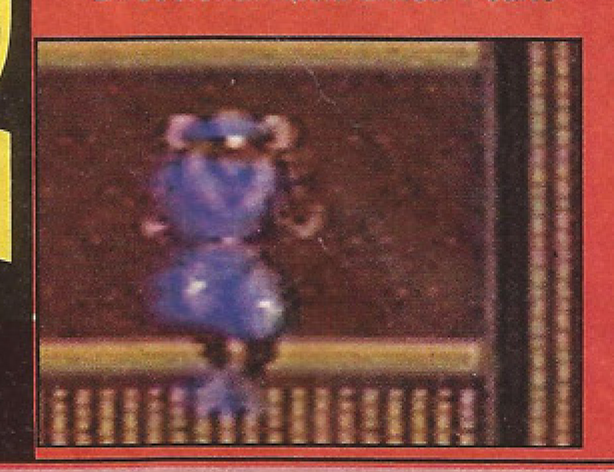
MAGIA
Sólo C, pero gasta energía



RODILLAZO
Saltá y apretá ↓ + A



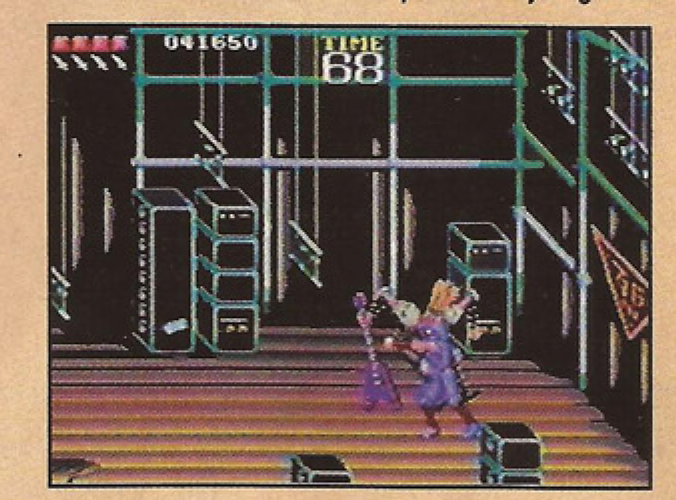
VOLTERETA
Direccional hacia arriba + salto





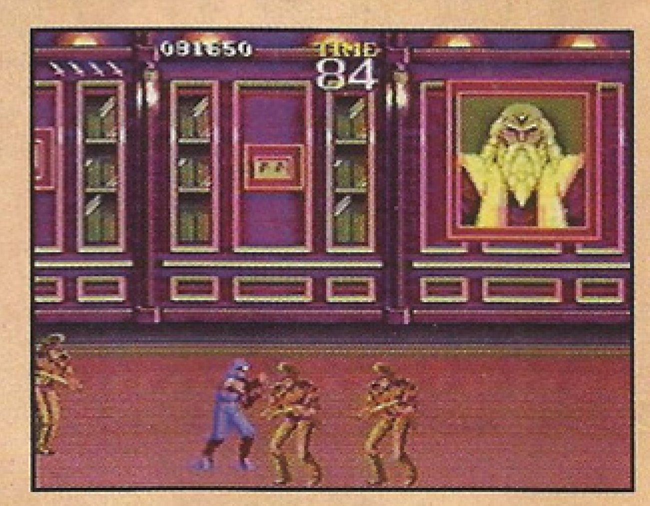


Cuidado con este helicóptero viejo. ¿OK?

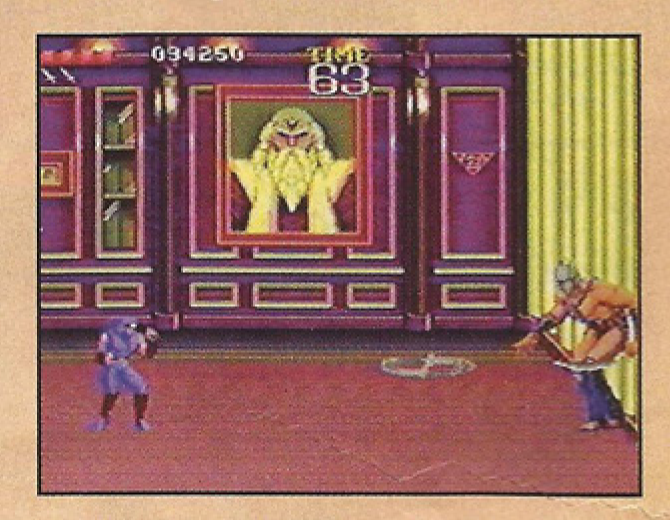


Huí de los ataques de este jefazo doble.



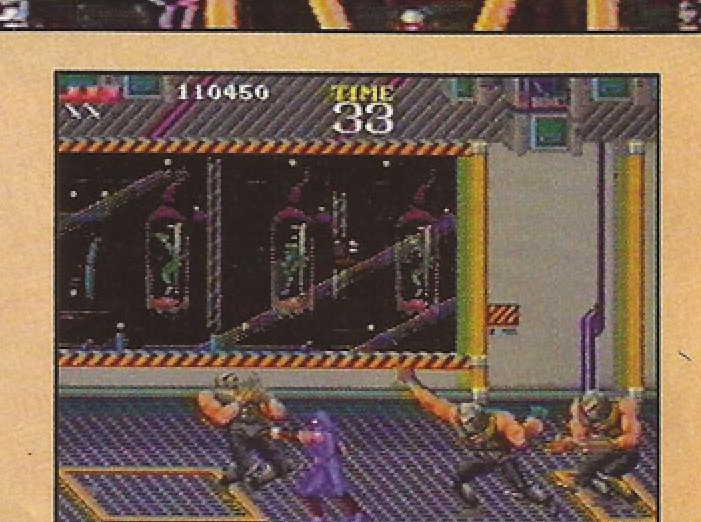


El game se vuelve intelectual. Esta fa-se tiene lugar en una biblioteca.

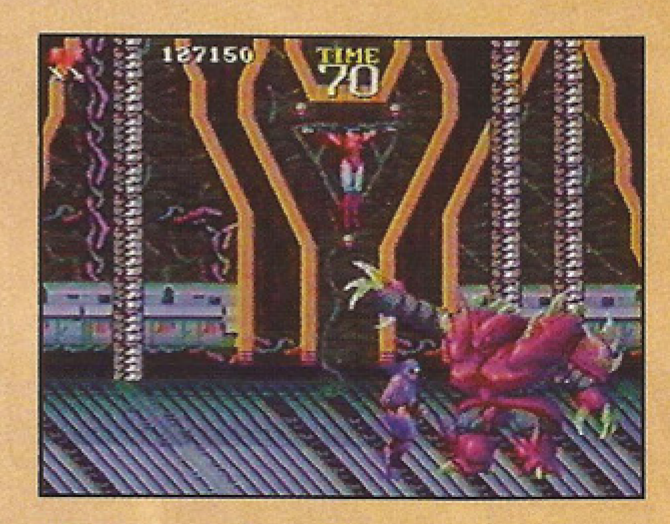


¡Este jefazo da golpes brutales!

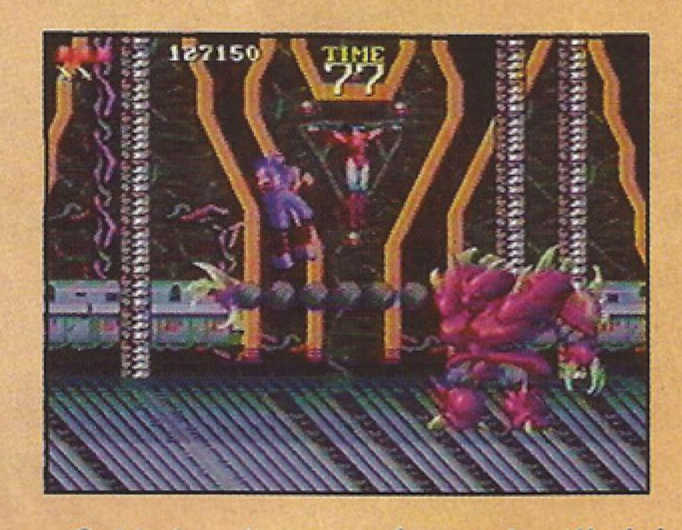
FASE 7



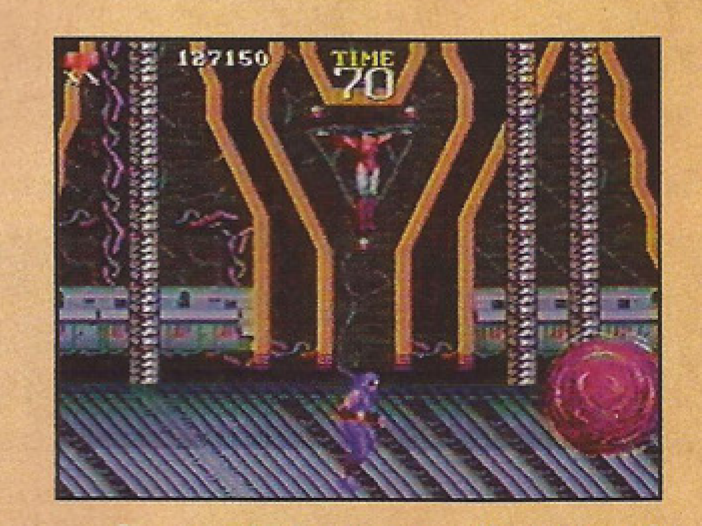
Subjefe en dosis triple. Asustan un poco, pero son fáciles.



El último jefe del game es enorme. Cuidado con sus garras. Son fatales y quieren sujetarte...



¡Cuidado, si no querés ser degollado! Y una sorpresa más...



...Se convierte en remolino y rueda con todo encima de ti. ¡Es terrible!

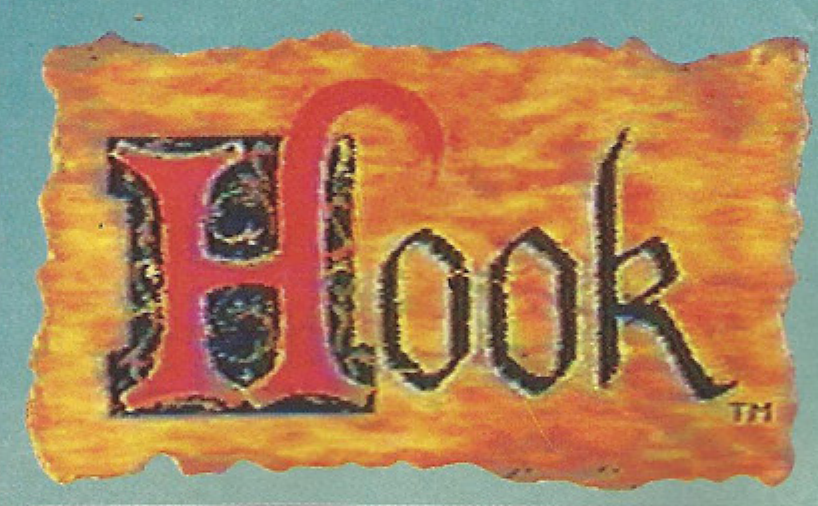
¡FELICITACIONES, RYU! SALVASTE A TU AMADA







MEGA



Si para el Super NES este juego era bueno, imaginate la versión para Sega CD. Basta decir que la presentación del game dura tres minutos y medio y tiene diálogos entre los personajes. Que las músicas son de orquesta, tan lindas como las de la película. O que entre las fases aparecen hermosos paisajes, hechos con imágenes digitalizadas. Ahora, una crítica: no todas las escenas que aparecen en la cajita del disco son las mismas del juego. Vos te pasás todo el tiempo buscando esas imágenes y no las encontrás. En eso, estuvo floja Sony Imagesoft...

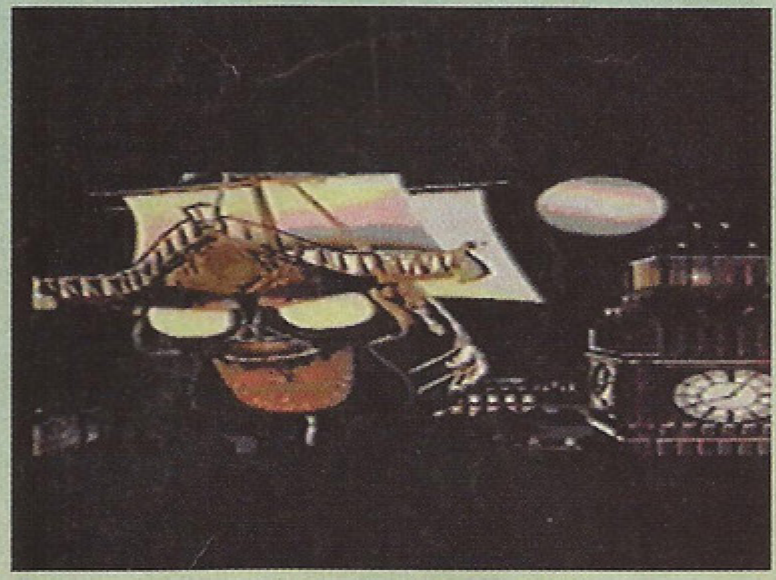
KOOK / Sony Imagesoft

Acción — Sega CD — 1 jugador

GRAFICO — SONIDO — DESAFIO — DIVERSION

Garfio ataca

La larga presentación del juego muestra el rapto de los hijos de Peter Banning, que en su infancia era Peter Pan. Alucinante: aparece el enorme navío pirata del Capitán Garfio volando en los cielos de Londres, al lado del Big Ben. Después viene el hada Campanilla y lleva a Peter a la Tierra de Nunca Jamás, donde él recupera la memoria y sus poderes de Peter Pan. Sólo así conseguirá enfrentar a Garfio y recuperar a sus hijos.



El sombrío navío de Garfio, deslizándose por los cielos de Londres, es lo máximo de la presentación.

Es otra cosa

La pista sonora es lo que más muestra la diferencia entre la versión cartucho y la versión CD. Las melodías son orquestadas, con un sonido puro y cristalino. Los diálogos son perfectamente comprensibles (para quien entiende inglés, claro). Jugar Hook con este sonido es otra cosa. Entre una fase y otra, aparecen hermosos escenarios digitalizados, tal vez para acortar el tiempo que la consola gasta en cargar la fase siguiente en su memoria. Por lo demás, el game es igualito a la ya conocida versión para el Super NES: gráficos, historia, ítems, fases, jefes.

COMANDOS

ATACAR - Apretá A

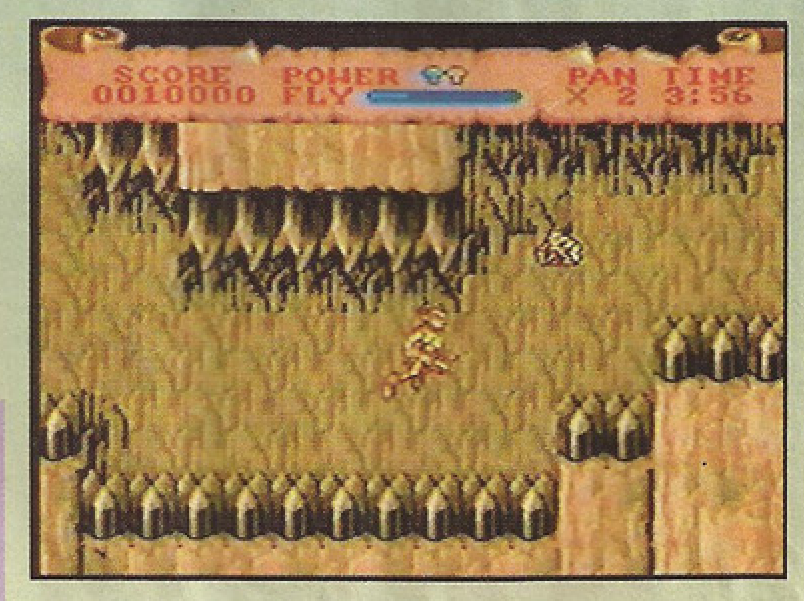
SALTAR - Usá el B

VOLAR - Apretá el B dos veces. Para parar de volar, apretá de nuevo el B

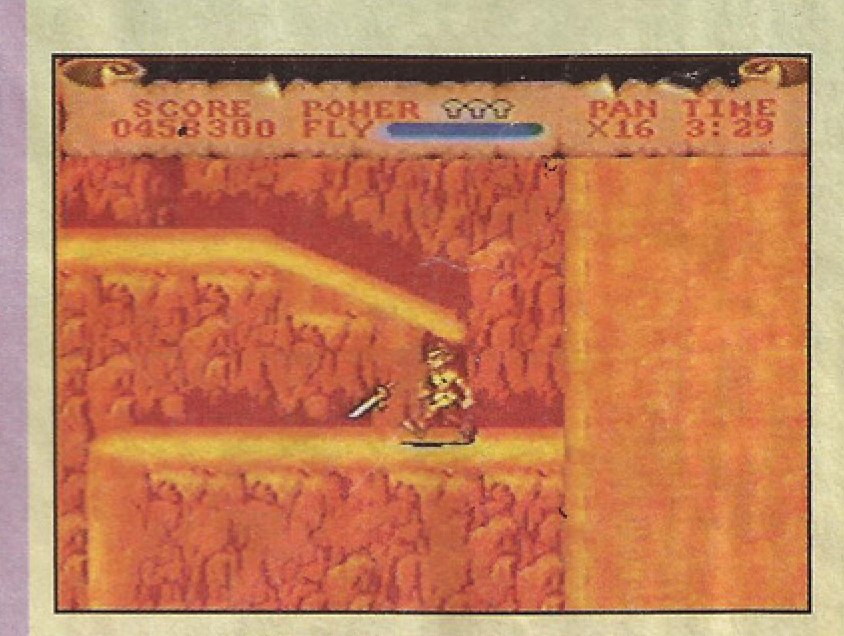
NADAR - Apretá el B



Peter sólo puede volar cuando hay energía en el medidor Fly. Para recargar este medidor, basta quedarse debajo del polvo mágico de Campanilla.



Hay varios lugares donde se pueden acumular hasta 99 vidas. Enseguida de la primera fase, pasando al tipo del skate, tirate en el agujero y agarrá 3 vidas de una vez. Matate y repetí el truco.



Cada vez que sos alcanzado, perdés la espada y te quedás sólo con un cuchillito. Ahí es necesario revisar toda la fase para recuperar la espada.

LOS JEFES DE ESTA VERSION SON MAS FACILES DE REVENTAR QUE LOS DE LA VERSION SUPER NES. BASTAN ALGUNOS ESPADAZOS Y CHAU



Jefe 1: Acertale a Rufio cada vez que levanta la espada



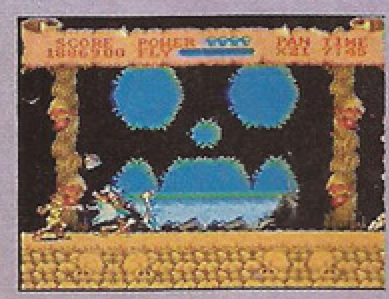
Jefe 2: Quedate en la punta de las ramas esperando que aparezca



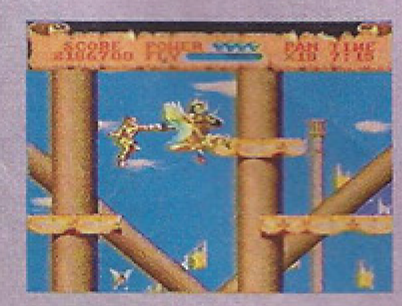
Jefe 3: Atacá solamente en el momento en que pone la cabeza afuera



Jefe 4: Quedate en la plataforma central, dando espadazos en los globos



Jefe 5: Sólo lo alcanzás por la espalda y cuando está sin cabeza



Jefe 6: Golpea en la espalda del tipo que vuela con el águila



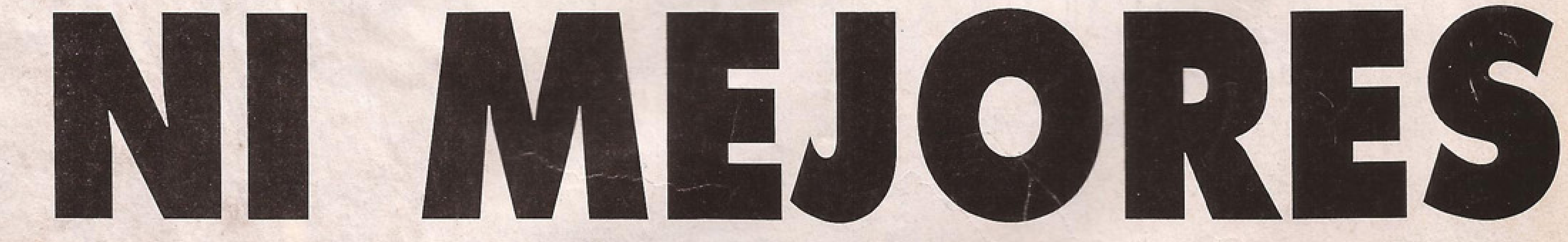
Hook, en el primer duelo: atacalo cuando levanta la espada



Hook, segundo duelo: escapá del garfio y, en los intervalos, atacá.

SEGA **LLEGO A URUGUAY!!**

NO HAY NADIE CON MAS JUEGOS



Buscalo en las mejores casas de electrodomésticos y jugueterías del país.

Master System III Compact

SEGA

CONTROLE

TEC TOY

HIGH DEFINITION GRAPHICS

16-BIT

MEGA DRIVE SEGA

TEC TOY URUGUAY - FORSTAR S.A.



TOP TEN - SIN TELEFONO

TOP TEN ACTION GAMES SIN TELEFONO

Nombre y apellido: ....

.... Edad: ....

Dirección: ....

....

Localidad: ....

.... C.P: .... Tel: ....

Provincia: ....

Juego preferido: ....

Para la consola

☐ Nintendo ☐ Master ☐ Family ☐ PC ☐ Super Nes ☐ Mega Drive ☐ G. Boy ☐ G. Gear

Los participantes de este Top Ten entrarán en el sorteo de los obsequios junto a los que emitieron su voto telefónicamente

Para los Gamemaníacos que no pueden comunicarse telefónicamente.

Cortá o fotocopiá el cupón y mandalo a :

TOP TEN Action Games
Editorial Quark S.R.L.
Azcuénaga 24 - 2º piso of. 4
(1029) Capital

C.O.N.C.U.R.S.O

Una Consola Para Un Amigo

El ganador de la consola Super Bitgame es Alejandro Hernández, de Rosario - Santa Fe

El amigo que se la regaló es: Luciano Villarino, de Rosario - Santa Fe

Agradecemos la colaboración de:



para la realización de este concurso

SUNSET RIDERS / Konami

Acción — 8 Mega — 1 ó 2 jugadores

GRAFICO SONIDO DESAFIO DIVERSION

SUNSET RIDERS™

La alianza entre Konami y Sega marcha a todo vapor. Además de los clásicos que hasta entonces sólo estaban disponibles en el sistema Nintendo, esta asociación también comienza a traer buenos juegos de arcades al Mega Drive. Sunset Riders es uno de ellos: un auténtico bang-bang con saloon, forajidos, persecuciones sobre un tren en movimiento, indios, recompensas y muchos, muchos tiros.

360° Podés elegir entre dos justicieros. Billy es un cowboy estadounidense que usa revólver. Su compañero, Comano, es un mejicano armado de una espingarda. Los dos enfrentan peligros de todos lados. Pero quedate tranquilo, porque tus personajes también tiran a 360 grados: hacia arriba, abajo y diagonales. Tirando en el modo 1 ó 2 players, participás de cinco fases en que el objetivo es liquidar a un peligroso bandido. Hasta llegar al jefazo, empero, tenés que enfrentar a todos sus secuaces ... que no son pocos. Hay también una opción Versus Mode, en que los dos jugadores se enfrentan abiertamente en un duelo. Ideal para tomarle la mano al joystick y afinar la puntería.

ITEMS

ESTRELLA *Lleva a la fase de bonus.*	**REVOLVER** *Da un arma extra al personaje.*
BALA *Aumenta el poder de fuego del arma.*	**DINAMITA** *Revienta a todos los enemigos de la pantalla.*

SUBE — TIRA ANDANDO
BAJA — TIRA PARADO

NO TE QUEDES CON LA DINAMITA POR MUCHO TIEMPO. USANDO EL BOTON DE TIRO, TIRALA LEJOS ANTES DE QUE EXPLOTE SOBRE TI.

SE BUSCAN

Simon Greedwell

Para capturar a Simon, mandá tiros cruzados contra el barril y después abrí fuego sobre el jefe.

El forajido está escondido en la ciudad. No dudes en subir al segundo piso de las casas para liquidar de cerca a los bandidos. Entrá en todas las puertas vaivén de los saloons: una bailarina te va a recibir alegremente y también te dará un item. Habrá dos estampidas de ganado. En la primera, bastará refugiarse en el piso superior de los balcones, pero en la segunda vas a tener que saltar sobre el lomo de las vacas.

Paco Loco

El mejor lugar para enfrentar a Paco Loco es en lo alto del vagón. Con el segundo jugador en el vagón del medio, es refácil.

Para capturar este bandido será necesario andar sobre un tren en movimiento. Estate atento cada vez que el tren pase por un poste: enseguida, vas a ver una especie de gancho (de esos que se usan para colgar el correo) y si no saltás o te agachás te vas a pegar en la cara con él.

Chies Scalpen

¡El jefe llama a la guerra en pleno cementerio indígena! Salta mucho, pero eso es sólo exhibición. Quedate lejos para evitar las cuchilladas y mandale tiros.

Es necesario internarse en los senderos del desfiladero para encontrar al pielrroja Chies Scalpen. El mayor peligro son las piedras que caen montaña abajo. Caminá despacio y andá con los ojos bien abiertos.

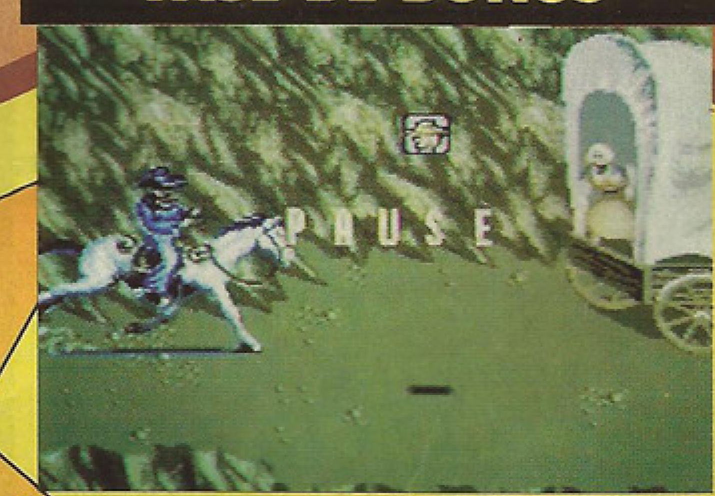
Richard Roses

Richard tira bombas y rosas desde el florido balcón de su casa. En cuanto escapa, tratá de destruir los pilares de la terraza. Así lo obligás a bajar, y se vuelve presa fácil. Pero atención: Richard usa un chaleco a prueba de balas y vas a tener que eliminarlo dos veces.

Billy y Comano están llegando a la casa del último y más poderoso jefe: Richard Roses. Todavía en el bosque, los van a recibir los perros de guardia del villano, que es la mayor dificultad de esta fase.

En todas las fases vas a encontrar estrellas doradas. Agarralas antes de que toquen el suelo. Si conseguís eso, vas a una generosa fase de bonus.

FASE DE BONUS



El truco es seguir la carreta y agarrar todos los regalos que la mocita te va tirando.

ROAD RASH 2

ROAD RASH 2 / Electronic Arts
Carrera — 8 Mega — 1 ó 2 jugadores
GRAFICO | SONIDO | DESAFIO | DIVERSION

EVITA A TODA COSTA CAERTE DE LA MOTO CERCA DE LA POLICIA. SINO TE LLEVAN EN CANA, SE ACABA LA CARRERA Y ENCIMA TENES QUE PAGAR MULTA

Lo bueno merece un bis. Road Rash, con sus carreras llenas de velocidad y pillerías, gana una segunda versión con mucho veneno y varias novedades. El game vuelve con gráficos más elaborados, nuevas pistas, desafiantes más malditos y máquinas poderosas. Pero la principal diferencia en relación a la primera versión es que ahora podés jugar con un amigo.

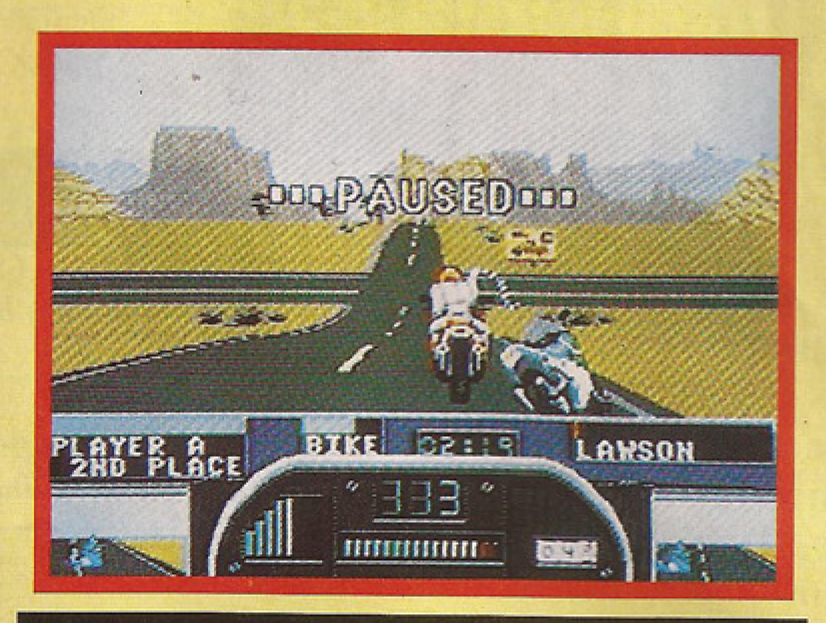


En el modo mano a mano, la pantalla se divide al medio para mostrar el duelo entre los dos jugadores.

Máquinas nerviosas

Enseguida de las primeras vueltas, te das cuenta de que el juego está más agresivo. Las motos reaccionan nerviosamente a los comandos: son más difíciles de dirigir. Los adversarios no dan tregua. Incluso cuando son pasados, se te vienen encima y no quieren saber nada. En las peleas para sacar a los adversarios de la pista se usan patadas, puñetazos y armas (porra o cadena). El golpe más sucio, sin embargo, es pegarse a la moto del adversario y agarrarlo por el cogote. La moto sigue de largo y el tipo queda estrellado en el asfalto. Este golpe es una de las novedades del juego.

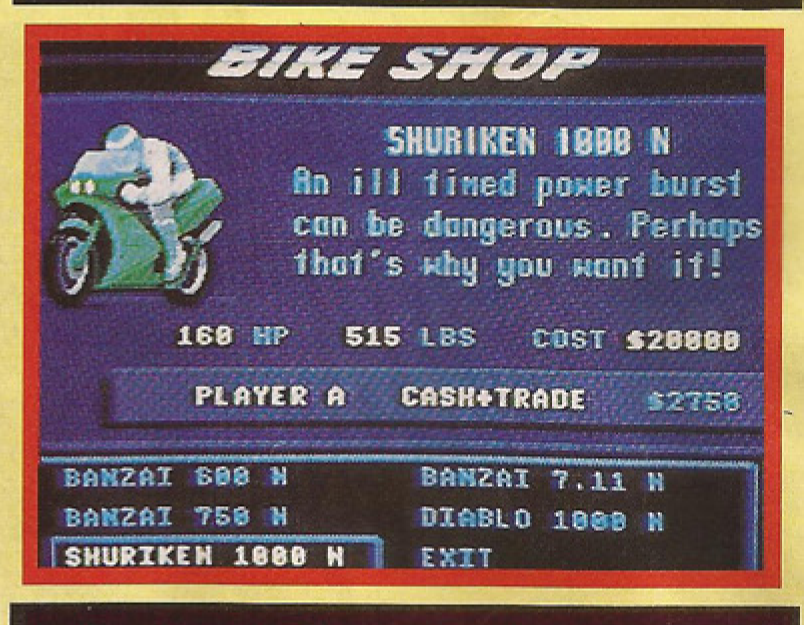
PARA TOMAR EL ARMA DE UN ADVERSARIO, TRATA DE ATACARLO CUANDO EL TE ATACA



La cadena es una de las novedades de la segunda versión. Para usarla, tenés que llegar más cerca del adversario.

Elegí tu moto

Ahora tenés muchos modelos de motos para elegir. Están divididas en tres clases. Las del tipo Ultra Light son ágiles y veloces. Las Nitro tienen una aceleración de cohete. Y las Super Bikes tienen chasis más resistente y estable. En cada clase, contás con cinco opciones de motos con diferentes niveles de potencia, lo que da 15 motos en total.



La Shuriken 1000 es una de las más veloces. Pero necesitás la miseria de $ 20.000 para comprarla.

Desafíos

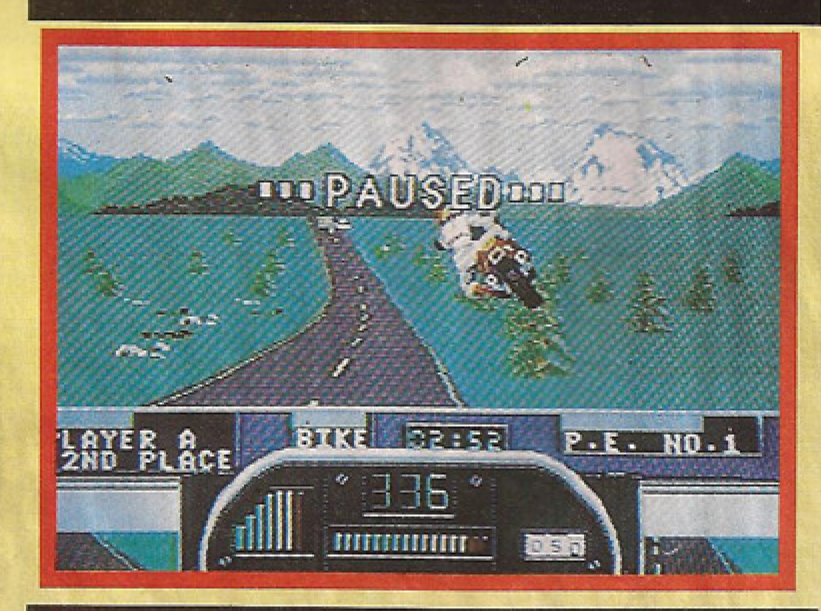
El funcionamiento del juego continúa igual al de la versión anterior. Desafiando a otros pilotos en sucesivas carreras, tenés que luchar por la victoria. Consiguiendo buenos resultados, vas juntando dinero y así conseguís comprar motos mejores. Pero para vencer no basta correr más. Es necesario luchar para mantenerse en carrera, pues tus oponentes intentarán sacarte de la competencia con puñetazos, puntapiés y porrazos capaces de derribarte de la moto. Y como si esto no bastara, la policía anda detrás de ti.



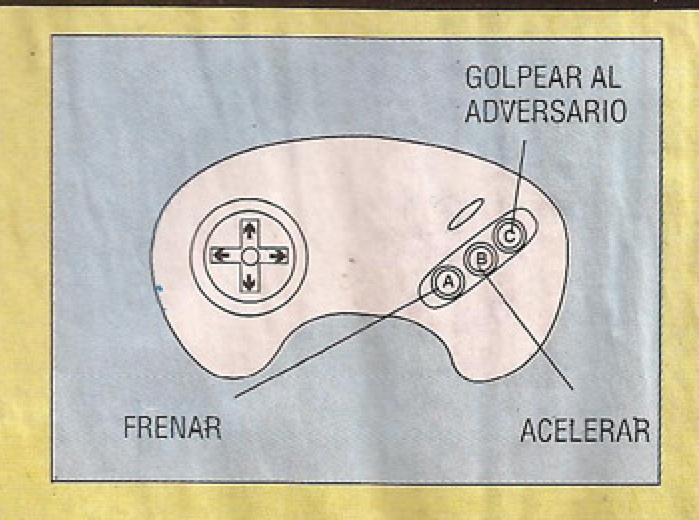
En la largada, evitá llegar cerca de los adversarios para no ser atacado.

Pistas

Electronic Arts invirtió mucho esfuerzo en los escenarios del juego. Las pistas están más bonitas: árboles, montañas, cañones, casas, animales y hasta nubes adornan el ambiente de las carreras. Con esto, consiguieron hacer escenarios típicos para Hawai, Arizona, Tennessee, Alaska y Vermont, donde se desarrollan las carreras. El trazado de las pistas también está bien trabajado, con muchas curvas, rampas, cruces y lomadas.



Algunas rampas hacen que la moto vuele alto. Al saltar en una rampa en la curva, bajá con la moto inclinada para no caer mal en la pista.

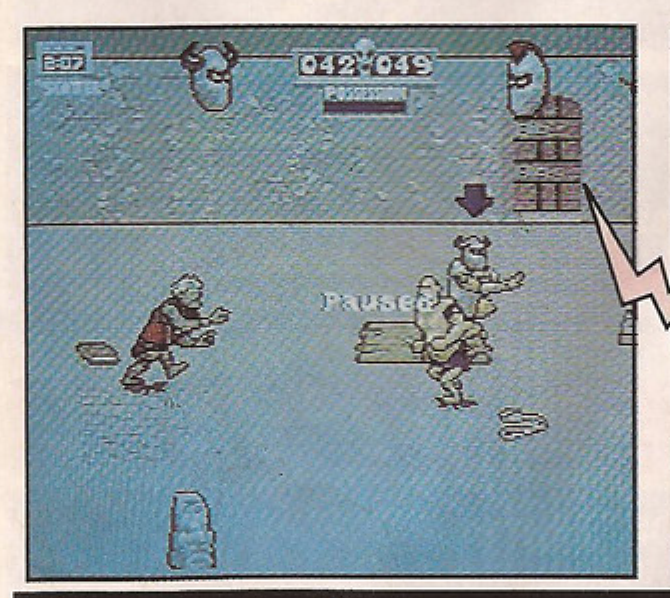


PIGSKIN FOOTBRAWL

Imaginate cómo sería el fútbol americano jugado en la Edad Media. Además de usar armadura, los hombres de aquella época no eran de arreglar las cosas hablando: enseguida se iban a las manos. Pigskin Footbrawl es eso: un torneo de fútbol americano medieval, donde vale todo para tener la pelota y marcar goles.

Seguí al líder

El único personaje que vos controlás es el líder del equipo: el tipo que usa casco. Si él ataca, todos atacan. Si defiende, los demás también. Incluso si está fuera de la escena en el momento, los otros miembros del team van a comportarse de la misma manera que el capitán.

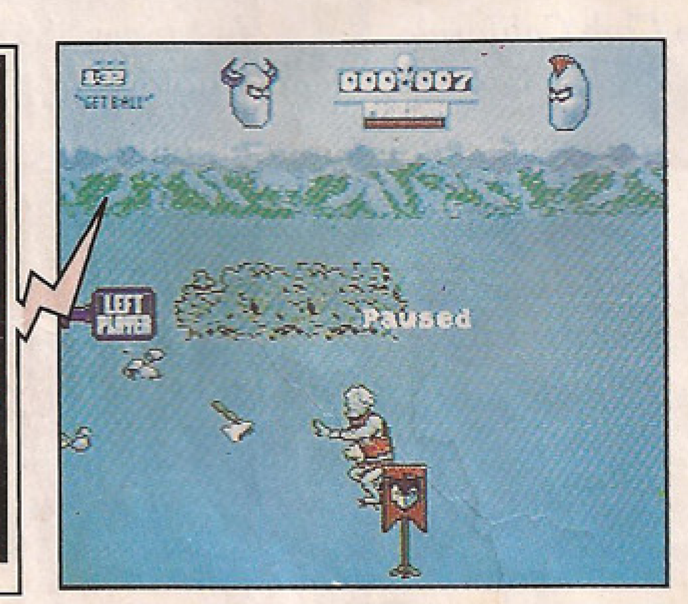


CUANDO EL LIDER ESTA FUERA DE LA ESCENA, UBICALO POR LA FLECHA EN LA PANTALLA. CON EL DIRECCIONAL, COMANDA AL LIDER Y EL RESTO DEL TEAM PARA ATAQUE O DEFENSA

Juego sucio

Para comenzar, los lugares donde se desarrollan los partidos están llenos de obstáculos. Si no mirás por dónde vas, podés golpearte la cara con las piedras, terminar ensartado en las ramas de un árbol o caer en un pozo. En el medio del camino también aparecen armas, que pueden ser usadas para sacar definitivamente a los adversarios del juego. En pocos segundos sólo restarán los huesos del tipo, pero el juego repone los jugadores perdidos.

PARA AGARRAR UN ARMA, BASTA QUE EL LIDER PASE POR ENCIMA DE ELLA. Y POBRE EL ADVERSARIO QUE SE LE ENFRENTE.



PIGSKIN FOOTBRAWL / Razor Soft			
Deporte	8 Mega	1 ó 2 jugadores	
GRAFICO	SONIDO	DESAFIO	DIVERSION

COMANDOS PARA EL LIDER

B	*Empuja*
C	*Pasa la pelota*
B+C	*Salta encima del adversario*
Direccional	*Mueve al líder por el campo*

SUPERSONIC, CON TODAS LAS ESMERALDAS EN LA FASE 1

La muchachada se está volviendo loca con Sonic 2. Todos los días, cartas y más cartas que piden trucos del game más rápido del planeta llegan a la redacción.

Desde que dimos las primeras imágenes del juego, hemos publicado artículos completos y trucos para las tres versiones de este game increíble. Ya te dijimos, por ejemplo, cómo acumular 99 vidas. Ahora, te vas a enterar de cómo juntar las siete esmeraldas ya en la Fase 1. Y también cómo hacer que Sonic se vuelva un Supersonic AMARILLO y más rápido todavía: vuela, escala paredes, hace las mayores locuras. ¡Y se vuelve INVENCIBLE! Aprendé cómo arrasar todo con Supersonic.

El truco

Desde ya andá sabiendo que necesitás un compañero para jugar, sino es casi imposible ejecutar el truco.

1. Comenzá el juego, juntá por lo menos 50 argollas y entrá en la fase de bonus.
2. Tomá la cantidad de argollas que el game manda para conseguir la primera esmeralda. ¡Es bravo! Y sin un compañero jugando con Tails no se puede: es muy difícil.
3. Va a aparecer la pantalla con las esmeraldas. De ahí, apretá Reset, andá al ítem Options y elegí Start de nuevo.
4. Repetí la operación seis veces más: tomá 50 argollas, andá a la fase de bonus y conseguí todas las argollas. Reset, y así en adelante. Vas a ver que el desafío es cada vez mayor.
5. Después de juntar las 7 esmeraldas, apretá A, B ó C para que Sonic se convierta en el Supersonic.

Tiempo limitado

Pero atención: cada argolla vale un segundo de Supersonic. O sea, si tus argollas se acaban, adiós. Pero todo bien: podés juntar cuantas argollas quieras incluso cuando ya esté amarillo. Por lo tanto, tratá de juntar el mayor número posible de argollas para prolongar tus poderes.

Sólo un toque. Vos dejás de ser Supersonic por dos motivos: cuando completás la fase o cuando se acaban tus argollas (pues tu tiempo se acaba al en el mismo momento).

Después de juntar las siete esmeraldas podés transformarte en Supersonic cuantas veces quieras. Incluso si morís, usando tus Continues. Vale hasta comenzar de nuevo, siempre que respetes la secuencia Reset, Options, Start.



Se vuelve tan rápido que hasta aparece una estrellita en la pantalla. Nuestro héroe vuela bajo.

¿Quién dice que un puercoespín amarillo no puede volar?



Master System



Adquirí nuestros productos en:

Capital

Carpemet	Perú 5	*NVC Computación*	Av. Entre Rios 1067 y suc.
Casa Almaraz	Av. Triunvirato 4619	*Pachi de todo*	Estación Once, hall central, Loc. 71
Casa América	AV. de Mayo 959 y suc.	*Phoenix Game*	Juramento 1981, loc. 10
Casa Rodó	Boedo 1050	*R. S. Computación*	Murgiondo 1629
Center Games	Av. El Cano 2721	*Regalos Golden*	Av. San Juan 3984
City Hogar	Boedo 1010 y suc.	*Richard Soft*	Nazca 2741
Fontana	Av. Rivadavia 6893	*Selar S.A.*	Florida 334 y suc.
Corenvais	Acoyte 145	*Sol - Mat*	Sánchez 1715
Empremarc	Pte. Perón 1486	*Top Gun*	Australia 1728
Expohogar	Rivadavia 5423	*TV Omega*	Av. San Juan 2316
Fontana Humberto	J. B. Alberdi 5845	*Univideo*	Tucumán 2150
Frávega	Val. Gómez 2813 y suc.	*Video Club California*	Artigas 4845
Free Show	Av. Córdoba 4021	*Video Club Casablanca*	Francisco Bilbao 1904
Garbarino	Av. Cabildo 2027 y suc.	*Video Club Clip*	Colombres 793
Household S.A.	Lope de Vega 1580	*Video Club Center*	Sanabria 3067
Intermood	Av. Rivadavia 11440 loc. 82	*Video Club El Angel*	Thames 1889
Jorge Juritz	Chile 853, local 63/82	*Video Club La Casita*	Francisco Bilbao 2700
Jug. 1810	Av. Rivadavia 5234	*Video Club La Mosca*	Av. La Plata 2528 y suc.
Jug. Colorines	Av. Montes de Oca 1043 y suc.	*Video Club First*	Aráoz 2019
Jug. El Abuelo	Cuenca 3029	*Video Club Light*	Loyola 775
Jug. Jaque Mate	Av. de Mayo 1320	*Video Club Keops*	Triunvirato 5395
Jug. Los Primos	Av. Independencia 1844/84	*Video Club Cine Hogar*	Saladillo 5679
Jug. Victoria	Av. Beiró 3233	*Video Emi 5922*	Emilio Castro 5922
La Pandilla	Paraguay 4135 local 12	*Lavalle Hogar*	Lavalle 843
Lloret Toys	Salta 435	*Game Over*	Av. Cabildo 2040 Loc. 94
Lomas Hogar	Piedras 691, local 10	*Jug. Colón*	Av. Santa Fe esq. Talcahuano
Monelos Hogar	Av. Sáenz 993	*Expo Lloret*	Av. Belgrano 302
Musimundo	Cabildo 2143 y suc.	*Megatone*	Av. Juan B. Alberdi 6023 y suc.

GAMELAND S.A. Tucumán 509, piso 1º (1049) Buenos Aires





Game Gear

Adquirí nuestros productos en:

Gran Buenos Aires:

Bebi Video Juegos	Superí 624, Mariano Acosta, Merlo
Center Games	Av. Santa Fe 2166, loc 38, Martínez
Nueva Técnica	Zapiola 4885, José C. Paz
Video Club Arte Video	Pte. Perón 6129, San Martín
All Games	Martín Rodríguez 1425, Banfield
Otrovsky	Mitre 817, Quilmes
TV Video	J.M. de Rosas 2792, Caseros
Marconi Hogar	Marconi 643, Avellaneda
Juguetería Cucurucho	Belgrano 2, Morón y suc.
Muebles Acosta	Ruta 200 Km 40, Mariano Acosta
Luis Mazzulla	Irigoyen y Antezana, Merlo
Merlo Hogar	Av. Libertador 588, Merlo
Distribuidora Saby	Andrés Baranda 628, Quilmes
Xero's Power Game Syst.	Alsina 326, Quilmes
Galaxian	Sarmiento y De La Serna, Avellaneda
Bogart Video Club	Solier 6507, Wilde
Zoom Videogames	F. Amodeo 3054, Quilmes O.
High Fidelity	Alem 208, Quilmes
Miguel Hogar	Ramon L. Flacon 969, L. de Zamora
Eros Video Club	25 de Mayo 313, Lanus O.
Stroke	Belgrano 1540, Banfield
Video Club Crazy	Av. San Martin 2110, Caseros
Video Club S.P.	Ameghino 2919, S. Peña
Video Club Casablanca	R. Peña 5133, V. Lynch
Video Club Lenon	J. M. de Rosas 3778, Caseros
Video Club Center	9 de Julio 5590, V. Ballester
Video Club Flash	Pueyrredon 3011, V. Maipú
Video Club Chesil	Av. 9 de Julio 5314, V. Ballester
Casa Dapas	9 de Julio 29, Bernal
Sccioco	9 de Julio 1199, Lanús este
Space Hogar	29 de Septiembre 1950, Lanús este
Flopy Game	Rivadavia 306, Quilmes
International Drive	Moreno 511, Quilmes
Relojería El Cucu	Cruce de Ranelagh, Ranelagh
Electrovisión	Luzuriaga 509, Lavallol
Electrónica Rodríguez	R. López 2279, Quilmes oeste
Video Club Pellegrini	Carlos Pellegrini 1158, Quilmes

Buenos Aires:

Casa Melas	Libres del Sur 784, Chascomús
Blandino	Vértiz 3955, Mar del Plata
Crunchi Mach	Alberti 2664, Mar del Plata
Luro Auto Hogar	Av. Luro 7479, Mar del Plata
Panorama	Fortunato de la Plaza 4774, Mar del Plata
Rodolfo Miliffi	Av. J. B. Justo 2698, Mar del Plata
Scioscia	Independencia 2956, Mar del Plata
Sielmar SA	Independencia 1901, Mar del Plata
Sirocco	Corrientes 1760, Mar del Plata
Soc. de Inver. del Campo	Av. Luro 2976, Mar del Plata
Triac Electrónica	Gral. Paz 228 y suc., Junin
Florenciano Jorge	Calle 56 N° 2885, Necochea
Ric Ral	25 de mayo 360, Bahía Blanca
Otero Hnos.	Av. 7 N°1080, La Plata
12-12 Drugstore	Av. 7 N°1212, La Plata
Video Graf	Av. N°164, La Plata
Multicrédito S.A.	Diag. 74 N°1618, La Plata
Saxxon	Galería San Martín Loc. 16 subsuelo, La Plata
Video Game El Padrino	Diag. 79 N°1951, La Plata

Catamarca:

Ofimet	Rivadavia 557
Wallih Nazareno	Rivadavia 898
Tulux SA	Tucuman 884

La Rioja:

Audio 2000 SRL	Rivadavia 502

Mendoza:

Chip's Computación	Lavalle 45, local 27
International Surprise	*Lavalle 35, local 36*

Neuquén:

Renovar	Bouquet Roldán 6

San Luis:

Casa Ribeiro	Pedernera 435

Santa Fe:

El Chino Imp.	Mitre y Montevideo y suc., Rosario
Electrónica Megatone	San Jerónimo 2625, Santa Fe
Bazar Avenida	Boulevard Santa Fe 252, Rafaela

Santiago del Estero:

Alfa S.A.	La Plata 12

Tucumán:

Barone	Maipú 140
Víctor Laroz	Rivadavia 20

Chubut:

Torca S.A.	Sarmiento 223, Trelew
Cia. Saturno S.A.	Av. Fontana 201, Trelew
Eusebio Palacios e Hijo	Belgrano 280, Trelew
Game Club	Fontana 482, Trelew
Video Centro	A. P. Bell 454, Trelew
Criseu Muebles	Vaccina y Sarmiento, Rawson
Electrónica Rosario	28 de Julio 101, Puerto Madryn
Organización Península	25 de Mayo 222, Puerto Madryn
Shopping San Jorge y suc.	San Martín 967, Comodoro Rivadavia
Cia. Saturno	Alsina 336, Comodoro Rivadavia
Optica San Jorge	San Martín 220, Comodoro Rivadavia
Video Club Ostoich	25 de Mayo 957, Comodoro Rivadavia
Paseo San Justo	San Martín 602, Comodoro Rivadavia
Don José Hogar	San Martín 647, Comodoro Rivadavia
Disquería Merlín	25 de Mayo 847, Comodoro Rivadavia

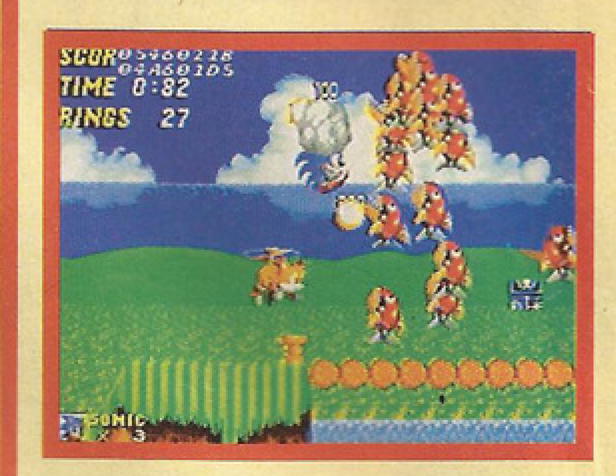
Santa Cruz:

Centro Musical	25 de Mayo 661, Esquel
Anper Confort	José Hernández 1095, Caleta Olivia
Foto Rolando	Yrigoyen y Moreno, Pico Truncado

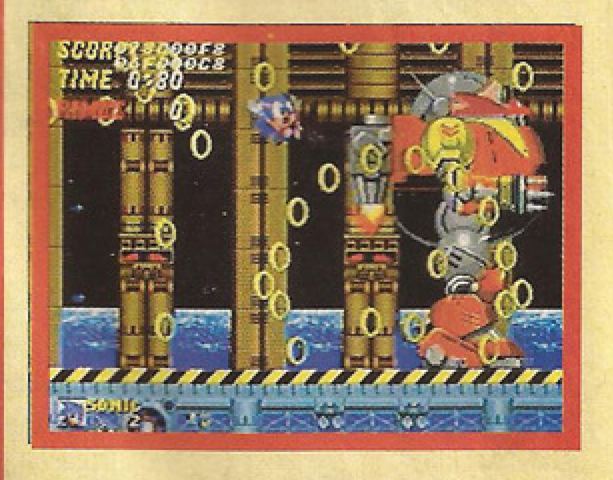
Distribuidor de Sega para Argentina **GAMELAND S.A.**

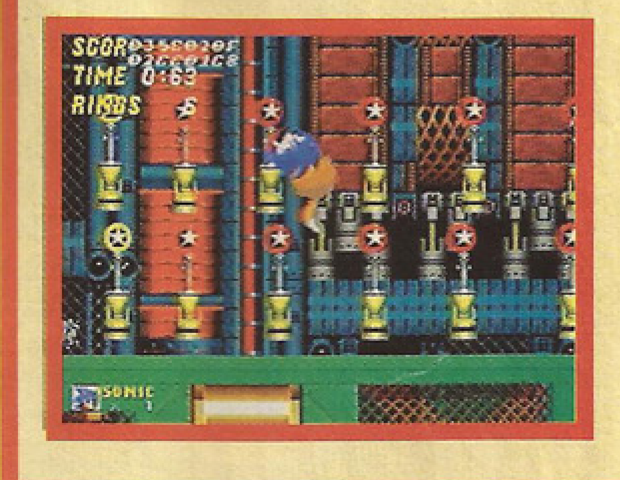
LAS MIL











¡¡¡Paren las máquinas!!! El game más rápido del mundo está más genial que nunca. Descubrimos tres trucos bárbaros para Sonic 2. Selección de fases, un modo más fácil de convertirse en SuperSonic y EL TRUCO DE LAS MIL FACES. Si Sonic 2 ya era bueno sin estos trucos, ahora es simplemente lo máximo. Aprendé cómo hacer cada truco y babeáte con las imágenes más geniales que un Mega Drive puede tener. ¡Que te diviertas: es todo para vos solito!

Selección de fases

En la pantalla de apertura, andá hasta Options. Seleccioná Sound Test (la tercera y la última de las cajitas horizontales que aparecen en la pantalla de opciones). Una vez en el Sound Test, andá con el Direccional hasta el tema número 19 y apretá B para escucharla. Hacé lo mismo con los temas 65, 9 y 17. Cuando apretás B para oír la música 17, sonará una campana. Apretá Start y volvé a la pantalla de presentación. Presioná el botón A y apretá Start para entrar en la pantalla de selección de fases. ¿No es genial?

Resumiendo: el orden de las melodías es 19, 65, 9 y 17. Tenés que apretar B enseguida después de seleccionar las músicas y escuchar por lo menos un pedacito de cada una. Apretá Start para volver a la pantalla de presentación, dejá apretado A y presioná Start nuevamente para ingresar en la tan soñada selección de fases.

SuperSonic

En páginas anteriores de este mismo número, te dijimos qué hacer para que Sonic se volviera amarillo y se convirtiera en SuperSonic. Ahora existe una manera más fácil de realizar el truco. ¡Atención!

Después de acceder a la pantalla de selección de fases con el truco que acabamos de ver, andá al final de ésta y entrá en la opción Sound Test. Oí las músicas en la siguiente secuencia: 4, 1, 2 y 6. No te olvides de apretar B para oír un poquito de cada una.

El próximo paso es elegir la fase en que querés comenzar. De ahí, basta juntar 50 argollas y dar un buen salto para convertirse en el único, increíble e invencible SuperSonic. Seguí justito todas las etapas de esta punta que te tiramos para no tener problemas. Este truco es sensacional y funciona bien. Divertite ...¡te lo merecés!

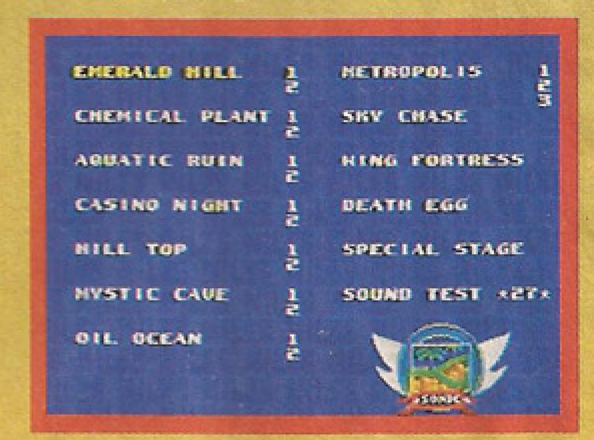
El truco de las mil caras

Todo el mundo quería saber si había un truco de las mil caras para Sonic 2. El misterio era grande. Sega no decía que sí, ni que no. Ahora, tres meses después de la presentación del game en los Estados Unidos, explotó la bomba. Existe el truco de las mil caras en Sonic 2. Rebueno. ¡Aguante Sega!

Después de haber accedido a la pantalla de selección de fases, andá con el cursor hasta el Sound Test. Elegí las melodías en el siguiente orden: 1, 9, 9, 2, 1, 1, 2 y 4. Y acordate siempre: apretá B para oír por lo menos un poquito de cada una.

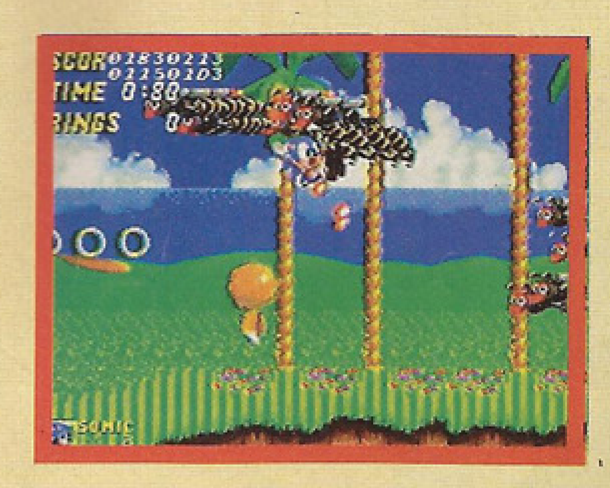
El próximo paso es elegir una fase. Sólo entonces, apretá el botón A y apretá Start. Una vez en la fase elegida, apretá B para transformarte en cualquier locura. Ah, y basta apretar C para duplicar las cosas en la pantalla.

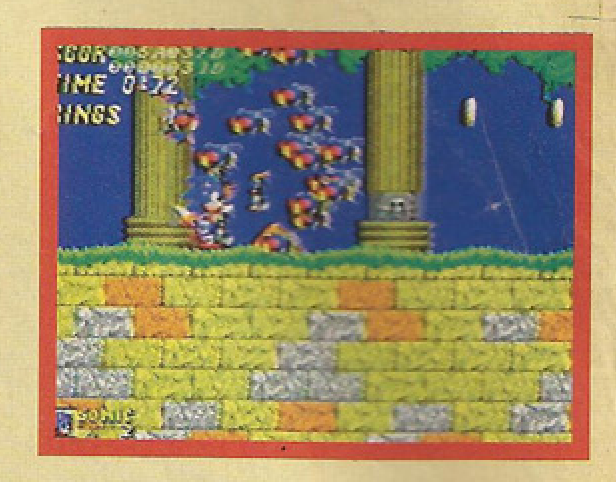
El truco de las mil caras es la cosa más loca en el mundo de los games. Al final, podés transformarte en casi todo lo que forma parte de la fase. ¿Querés la prueba de que este truco fue preprogramado por Sega? Ahí va: la seña que hay que usar es exactamente el día de la presentación mundial del juego: año (1992), mes (11) y día (24). ¿De película, no?



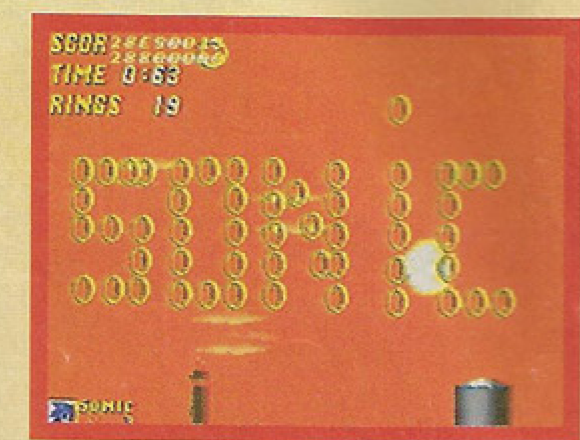
Esta es la pantalla de Selección de Fases. El último ítem es la clave.

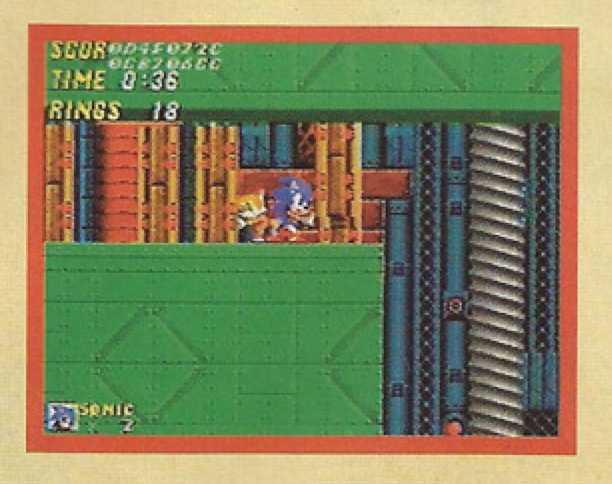
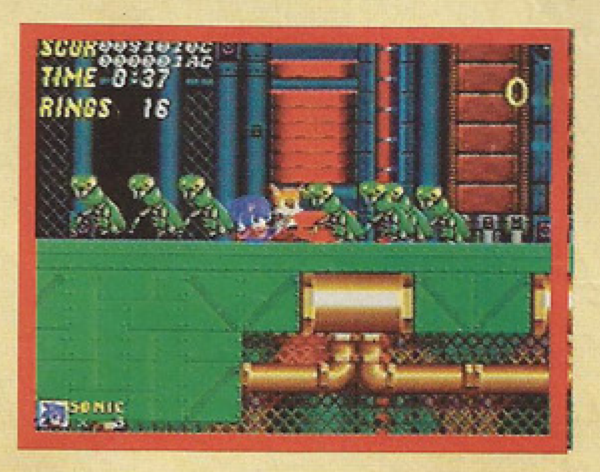
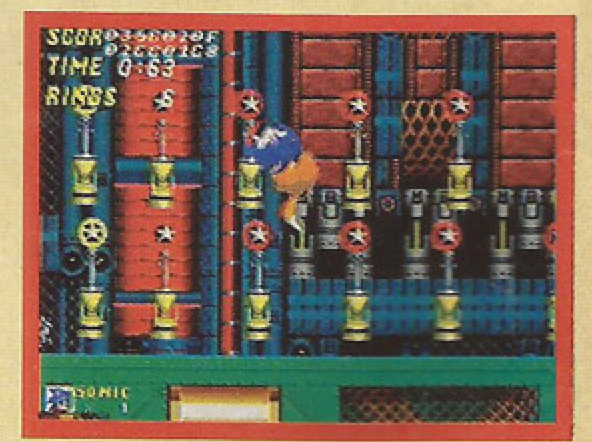
CARAS DE SONIC

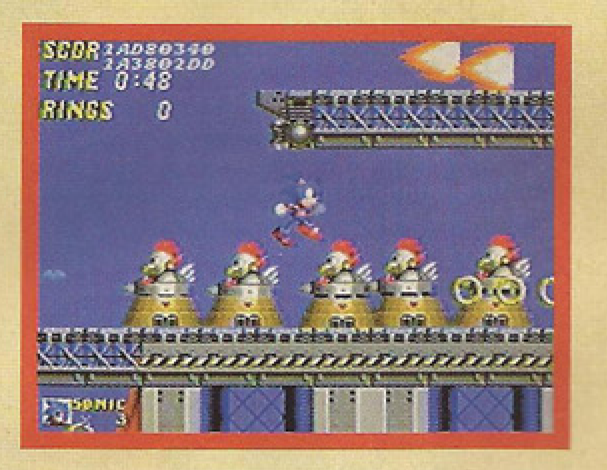






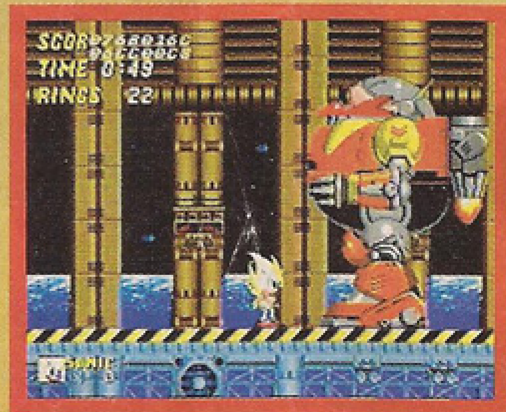
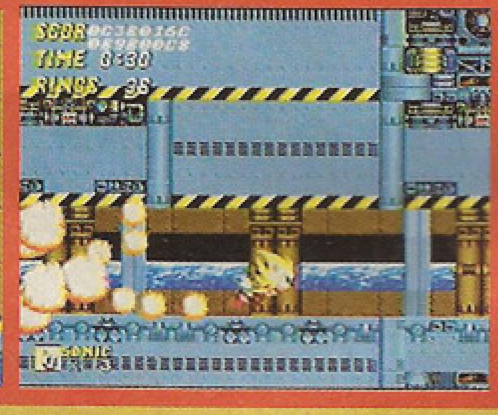
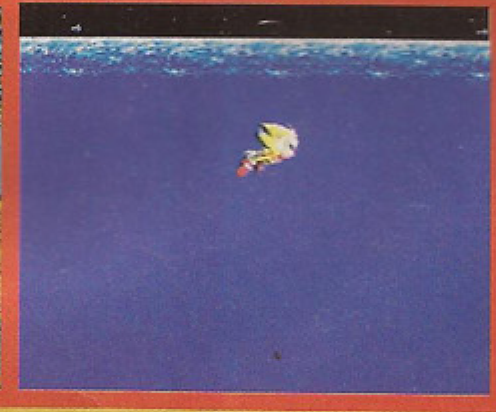







¡Esto no es todo! Sonic se transforma en otras locuras más. Hacé esta prueba en cada fase. Te vas a quedar impresiona-do ... ¡con seguri-dad!

THE END

Con estos trucos increíbles se vuelve fácil ir hasta el final de Sonic 2. Mirá qué sorpresas te reserva el final.



Y ESTE ES SOLAMENTE UNO DE LOS TRES FINALES DE SONIC 2. NO TE VAMOS A MOSTRAR LOS OTROS PARA NO QUITARLES LA GRACIA. EL PLACER ES TODO TUYO. ¡¡¡MANOS A LA OBRA!!!



LLEG

SEGA

No aguanto quedarme mucho tiempo quieto. Por eso estoy de vuelta en el Sonic 2, con un montón de novedades: soy más rápido que antes, pasé por muchas más fases, y tengo una amiga supersónica, Tails, la zorrita de dos colas. Quien continua en el juego es el diabólico Dr. Robotnik. Esta vez, él quiere destruir mi mundo con el terrible Death Egg.

MEGA DRIVE®

Master System®

GAME GEAR®

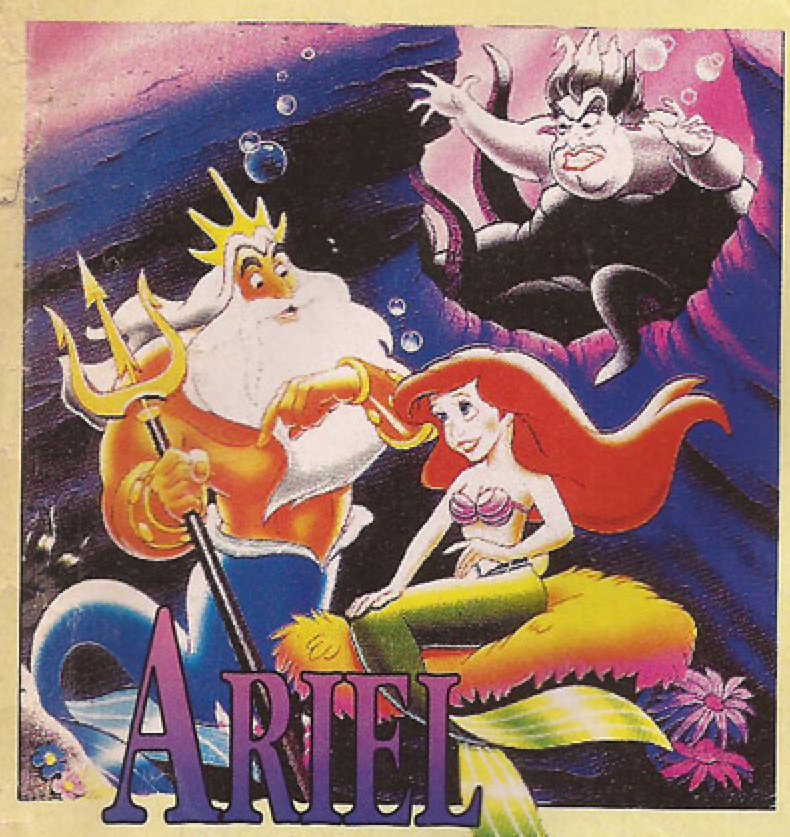
UE!

GAMELAND S.A.

Distribuidor de Sega
para Argentina



¡Esto será súper vertiginoso! Mirá por qué:
Mega Drive - 1 o 2 jugadores, 10 fases, más de 20 niveles, bonus en pista de looping, 8 mega. Master System y Game Gear - 7 fases, 7 jefes, loopings mareadores, 4 mega. Sonic 2 te dejará con la boca abierta. Vení corriendo a ayudarme. Será recopado.



Ariel The Little Mermaid

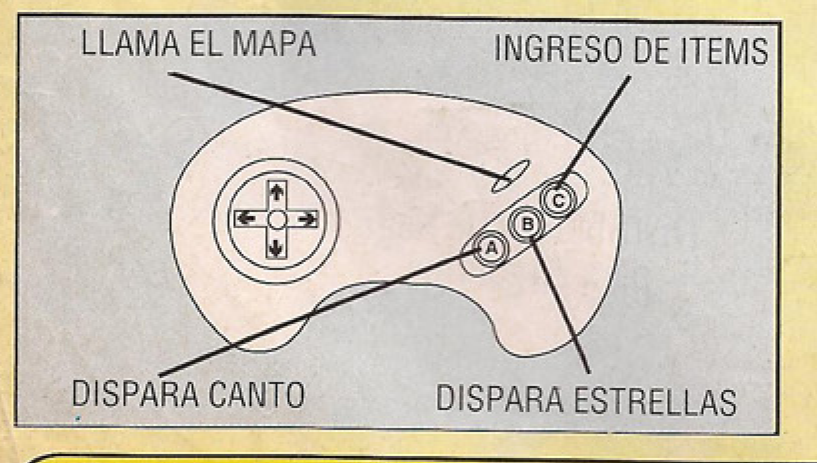
Fue como un sueño. Una pequeña sirena se apasionó por un apuesto muchachito. Pero al final se quedó sin él. Y además tuvo que derrotar a la malvada bruja Ursula para salvar a sus amigos transformados en serpientes marinas.

La historia que encantó a todo el mundo en el cine y en video acaba de estrenarse en Mega Drive. Un game para no extrañar más a la pequeña Ariel, Tritón, el cangrejo Sebastián y los amigos pececitos.

Padre o hija

Son 4 fases, con tres niveles de dificultad y dos personajes: vos jugás con la pequeña Ariel y salvás a Tritón en el final, o viceversa. En cada fase, Ariel tiene que liberar a todos los amigos transformados en serpientes, para poder enfrentar al jefe. El problema es que todo es muy fácil. Si querés, podés empezar ya en el modo medium. Para acabar con los enemigos, Ariel dispone de su linda voz y de una super arma: las estrellas de mar. Para retirar arena y piedras, tenés que llamar a los peces amigos.

Ariel - La Sirenita es un game divertido, si no te gustan los grandes desafíos. Los gráficos son muy lindos y las melodías, bien elaboradas.



Agarrá todos los tesoros que encuentres. En cada fase, aparece un mapa con una gaviota para que vos compres ítems.

AMIGOS E ITEMS

Cada uno ayuda de alguna manera, y vos comenzás con 5 de cada uno. Para tener acceso, apretá C. Para cambiar de pez, apretá Pause, y después C.

Corazón pequeño - recarga la salud (health). Cuesta $300.	**Estrella de mar** - super arma. Vale $50.
Cangrejo - mata a los enemigos más difíciles. Cuesta $150.	**Llave** - abre los baúles de tesoro. $150.
Corazón grande - recarga toda la salud. $600.	**Pez amarillo** - empuja las piedras que bloquean los pasajes. $150.
Spark brillante - da una vida. $1.500.	**Pez palo** - retira la arena amarilla que esconde tesoros. $150.

FASE 1 - Reef

Aquí, Ariel enfrenta morenas, tiburones, cangrejos y erizos de mar para liberar a sus amigos entre bloques de rocas y corales. Vas a necesitar mucha ayuda de los peces.



El jefazo es esta cabeza de piedra que escupe perlas. Para vencerlo, quedate delante tirándole.

FASE 2 - Sunken ships

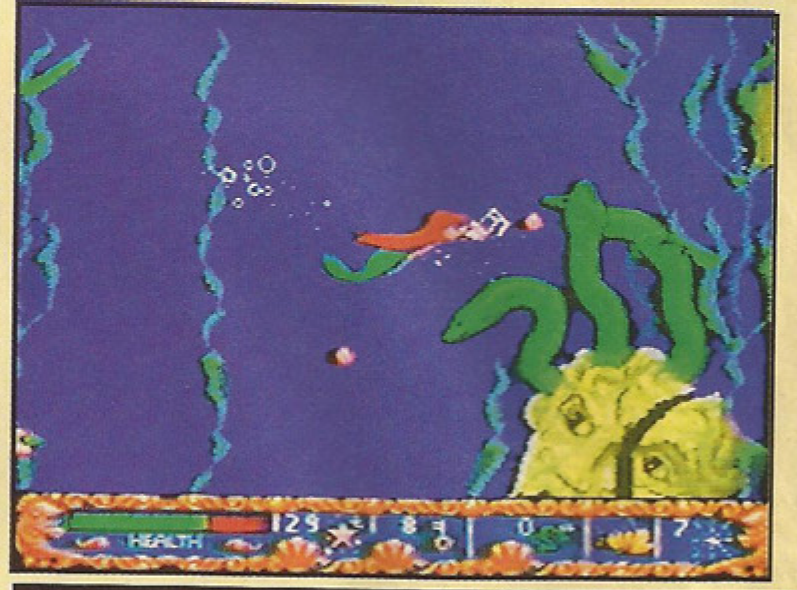
Calaveras de piratas, balas de cañón y tiburones atacan a nuestra linda sirena entre restos de navíos que naufragaron. Cuidado con las puertas, de donde salen esqueletos y con los restos de calaveras que vos quebrás: quitan energía.



El tiburón escupe tiburoncitos. Quedate fuera de su alcance, mandando estrellitas. El mejor lugar es encima. Cuando vos te quedás en el medio de la pantalla, aparece dos veces. Pero no te calientes: eliminando a uno, el otro desaparece.

FASE 3 - Atlantis

Esta es la fase menor. Nuestra pequeña sirena está en las ruinas de la ciudad perdida de Atlantis, donde tiene que esquivar discos y flechas tirados por estatuas antiguas.



El jefazo es una morena (especie de anguila), que escupe bolas rojas. Basta esquivarlas y tirarle.

FASE 4 - The cave

Ariel llegó a la caverna de la ambiciosa bruja, que quiere ser dueña de los mares y hechizó a Tritón. Pero tenés que reventar a unas anguilas eléctricas antes de enfrentarte con la peligrosa Ursula. Para la lucha final, comprá todos los sparks brillantes que consigas.



Para acabar con la bruja, andá por arriba, por atrás, y tirale en la cabeza. Al terminar, tocá a Tritón para que vuelva a la normalidad.



NIGHT TRAP - CD ESPECIAL

Si ya conseguiste un Sega CD y estás perdiendo el sueño con este excelente game de estrategia, aquí va la solución completa, como te prometimos. Sólo te recordamos: el juego tiene tiempo real de 25 minutos y ocho segundos. Tenés que accionar trampas para capturar los augs que invadieron la casa. Estudiá ahora la hora y el lugar exactos para accionar las trampas. Un errorcito puede ser fatal. ¡Tomá aliento y buena suerte!

HORA	LOCAL	NUMERO DE AUGS	HORA	LOCAL	NUMERO DE AUGS	HORA	LOCAL	NUMERO DE AUGS
00:05	Hallway 1	1	07:48	Hallway	2	17:54	Bathroom	1
00:25	Living room	2	08:02	Bedroom	1	18:00	Hallway 2	2
00:33	Bedroom	1	08:10	Hallway	2	18:10	Driveway	1
00:38	Bathroom	1	08:25	Hallway	1	18:15	Driveway	1
00:48	Bathroom	1	08:35	Bedroom	2	18:25	Entry Way	2
01:00	Living Room	1	09:00	Living Room	cambio de código	18:33	Living Room	1
01:22	Kitchen	1	09:10	Living Room	1	19:00	Hallway	1 esperá la 2ª luz roja (1 aug)
01:34	Entry Way	1	09:20	Entry Way	1	19:20	Living Room	2
02:50	Entry Way	2	10:45	Hallway 2	1	19:50	Entry Way	1
03:10	Hallway 1	1	10:55	Driveway	1	20:10	Living Room	2
03:20	Bedroom	1	11:00	Driveway	1	21:14	Bedroom	2
03:29	Living Room	1	11:29	Hallway 1	1	21:30	Driveway	1
03:40	Hallway 1	1	12:03	Living Room	1	21:40	Kitchen	1
03:45	Driveway	1	12:37	Bathroom	1	21:50	Hallway 2	2
04:01	Hallway 2	1	13:10	Hallway 1	1	22:05	Bedroom	2
04:20	Bathroom	1	13:27	Entry Way	cambio de código	22:23	Hallway 1	1
04:38	Bedroom	1	13:55	Living Room	2	23:03	Hallway 2	1
04:53	Living Room	1	14:13	Living Room	cambio de código	23:15	Hallway 1	1
05:02	Living Room	1	14:40	Hallway 2	2	23:30	Living Room	1
05:25	Bedroom	1	15:00	Entry Way	2	23:50	Driveway	1
05:35	Driveway	1	15:15	DO NOT TRAP	0	24:00	Living Room	1
05:40	Entry Way	cambio de código	16:25	Driveway	1	24:15	Living Room	1
05:45	Living Room	1	16:35	Hallway 2	2	24:25	Hallway 1	1
06:08	Hallway 1	1	16:43	Living Room	1	24:30	Bedroom	1
06:18	Hallway 2	2	16:54	Hallway 1	1	24:50	Bathroom	1
06:49	Hallway	2	17:10	Bedroom	1	25:08	Hallway 2	1
07:05	Kitchen	1	17:25	Living Room	1			
07:17	Bedroom	2	17:35	Hallway 2	1			
07:40	Driveway	1	17:48	Living Room	1			



Sé rápido y capturá a los augs con precisión.



Algunas trampas son graciosas. Hacé que la cama "engulla" a los augs.



Atento a las palabras al cambiar el color del código de acceso: cambia en cada partido.

STREETS OF RAGE 2

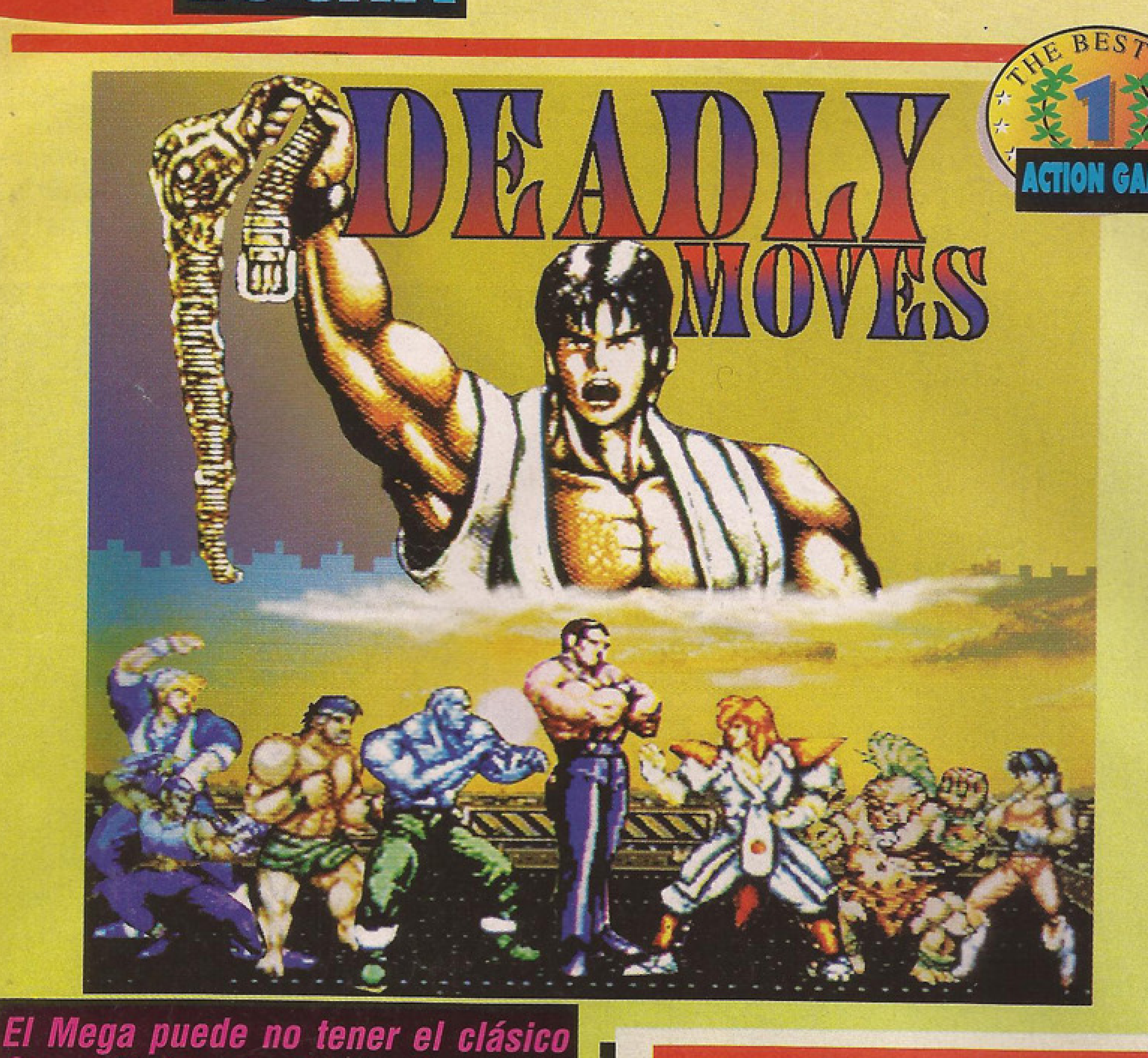
Pantalla de opciones secreta - ¡UAU! El mejor game de lucha para Mega puede volverse todavía mejor con este supertruco. Dejá el segundo joystick conectado y apretá Start en la pantalla de presentación. Andá con el cursor hasta Options y dejá apretados los botones A y B. Finalmente apretá Start. Como en un pase mágico, vas a tener acceso a una nueva pantalla de opciones. Además de elegir el número de vidas y seleccionar la fase en que vos querés comenzar, aparecerán dos nuevos niveles de dificultad: Very Easy (muy fácil) y Mania (dificilísimo). Si te considerás un gran luchador, probá con Mania. ¡Buena Suerte!

DEADLY MOVES

Fuerza total - Un password increíble que te será muy útil. Con él, quedás con los marcadores de life, velocidad, salto, fuerza y defensa llenitos. Sólo faltará reventar a Ranker para terminar el game. Colocá MPV XRPØ JM7.

COLUMNS

Pieza mágica - Si pensabas que este juego estaba remuerto, preparate para un supertruco. Seleccioná arcade y jugá en el Easy Mode. Cuando la cosa comienza a apretar, llená las columnas de la derecha o de la izquierda (las de la punta). Cuando estén llenas, sorpresa: la joya mágica (magic jewel) aparecerá, limpiando todas las piecitas del color en que decidas colocar la magic jewel.



El Mega puede no tener el clásico Street Fighter 2 ni Fatal Fury. Pero acaba de ganar un excelente representante de los games de lucha. Deadly Moves es idéntico a Power Moves, que les mostramos en ACTION GAMES N° 12. Sólo que con un detalle: la versión para Mega es más rápida que la versión para Super NES. ¡Lo máximo!

Un prometedor luchador vive en una pequeña ciudad en el interior de los Estados Unidos. Su sueño es convertirse en el mejor luchador del planeta. ¿Original, no? Pero el muchachito se juega: su maestro le dice que no tiene nada más que enseñarle, y él resuelve lanzarse a la lucha (literalmente). Vaga por el mundo para enfrentar a los mejores luchadores y aprender nuevas técnicas. Todo para convertirse en NUMBER ONE FIGHTER, el mejor del mundo.

WARREN

Viene de Hawai, el paraíso de los surfistas. Warren fue ridiculizado por ser cobarde en su infancia. Pero decidió que debía usar su enorme estatura para asustar a los otros. Parece que lo consiguió... Sus mejores golpes son remolino y corridita, un buen hombrazo.

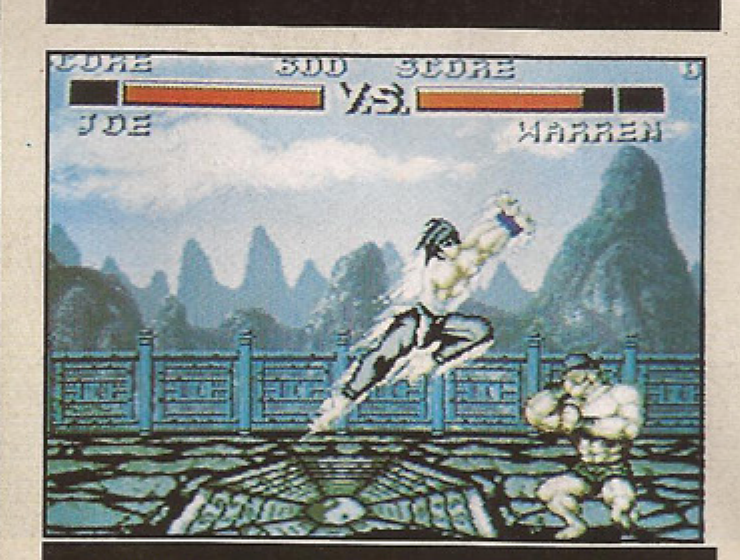


CORRIDITA - derribá a cualquiera. Se hace con ← , →, A+B.

REMOLINO - no des descanso a tus adversarios: A+B+C

JOE

Es el más importante de todos. Al final, es con él que vos luchás en el torneo completo. Joe es el luchador de la ciudad del interior que sueña con ser el mejor. Rápido, sus habilidades vienen del karate, aikido, y también del box, tailandés y normal. Sus principales golpes son magia y dragón.

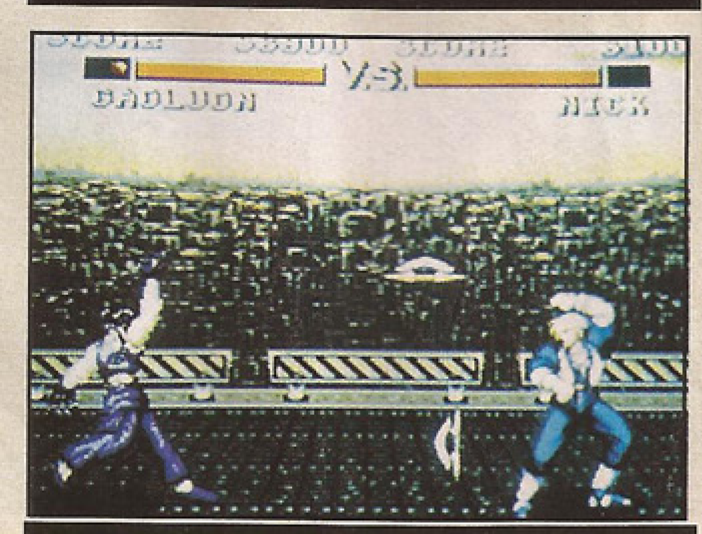


DRAGON- es un golpe bonito y poderoso: → ,A+B

MAGIA - recuerdos de Street Fighter. Fuego contra ellos: ← ,→A+B.

GAOLUON

Luchador chino, su técnica viene de una famosa escuela del noreste de ese país. Rápido como la luz, consigue dar golpes dignos de un gimnasta. Su salto mortal es de la pesada, pero su golpe realmente fatal es el bumerang con cuchillos. ¡Terrible!



BUMERANG CON CUCHILLOS - imparable. Probalo: → ,A+B.

MORTAL - ¿Irá a las Olimpíadas? Fijate: ↑ , A+B.

JOE CONTRA EL MUNDO

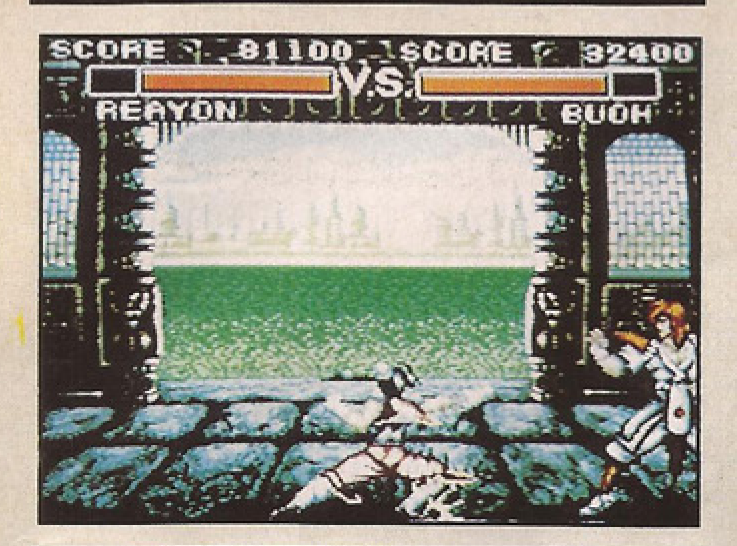
Tenés dos opciones de juego: Versus Mode y torneo completo. En el Versus Mode vos elegís uno de los luchadores y encarás batallas aisladas. Durante el torneo completo, sólo podés jugar con Joe. Son varios enfrentamientos hasta llegar al jefazo final, Ranker.

Deadly Moves sirve para pincharles el globo a los que consideran que Super NES es infinitamente superior al Mega. Al final, la versión para la consola de Sega es mejor que la de 16 bits de Nintendo. La verdad es una sola: cuando el software está bien hecho, la consola muestra sus cualidades y el game resulta bueno.

Tal vez sea una táctica de marketing agresiva, nacida de la desesperación, porque las ventas de Mega se vinieron abajo en 1992. Pero Sega programó games muy buenos para el final del 92 y comienzo del 93: Sonic 2, Streets of Rage 2, Terminator 2, Shadow of the Beast 2, este Deadly Moves y muchos otros. No importa quién sea el vencedor de la guerra Sega/Nintendo. Quien sale ganando siempre sos vos, gamemaníaco sediento de novedades. 1993 promete ser un superaño. Seguí siempre con ACTION GAMES, para conocer las novedades de primera mano.

REAYON

A pesar de haber nacido en China, Reayon se considera tailandesa. Su técnica es la misma de Gaoluon. Pero mientras él aprendió las partes más fuertes, ella se quedó con los golpes más ligeros. Rapidísima, sus principales golpes son el puntapié alto y la corrida con puñetazo.

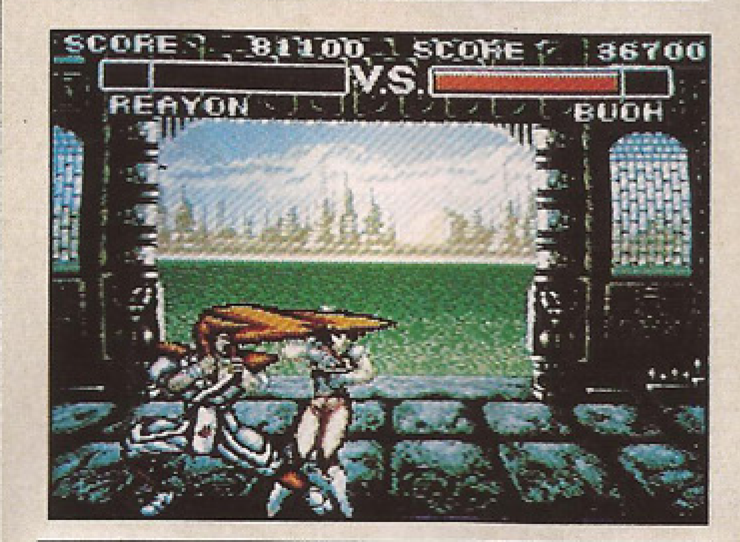


CORRIDA CON PUÑETAZO - este golpe no es nada femenino: ← , → ,Y+B

PUNTAPIE ALTO - es una buena defensa y un excelente ataque: ← , → A+B

BUOH

Japonés, se dice representante vivo de una dinastía de asesinos de guerra. Gente fina, finísima. En fin, además de técnicas marciales de las más variadas, Buoh es medio místico. Así se pueden comprender su extraña magia y sus cabellos asesinos.

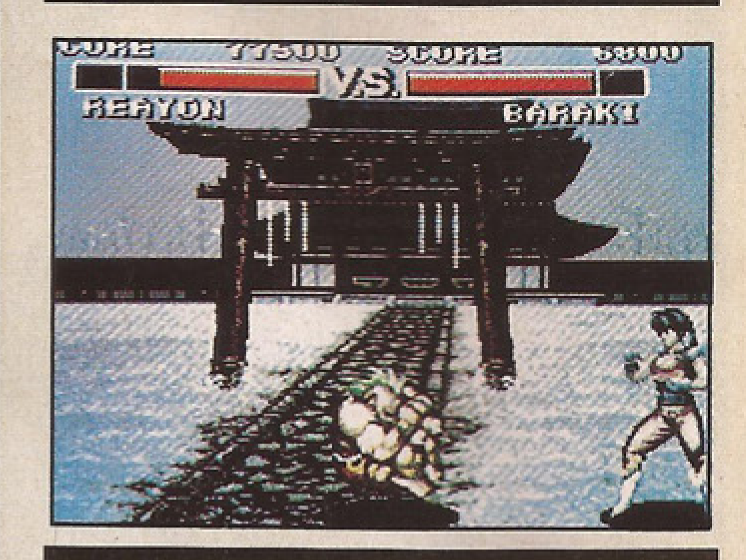


CABELLO ASESINO - vivan los pelilargos. Probá: → +A+B

MAGIA - Buoh desaparece pero igual le acierta al enemigo: ↓ +A+B

BARAKI

Este tipo viene de Africa, donde era líder de la tribu Opa Opa, además de miembro de una organización secreta llamada Junk. Su técnica es una mezcla de las de los enemigos que derrotó. Principales golpes: magia y bolita (la misma que Blanka).

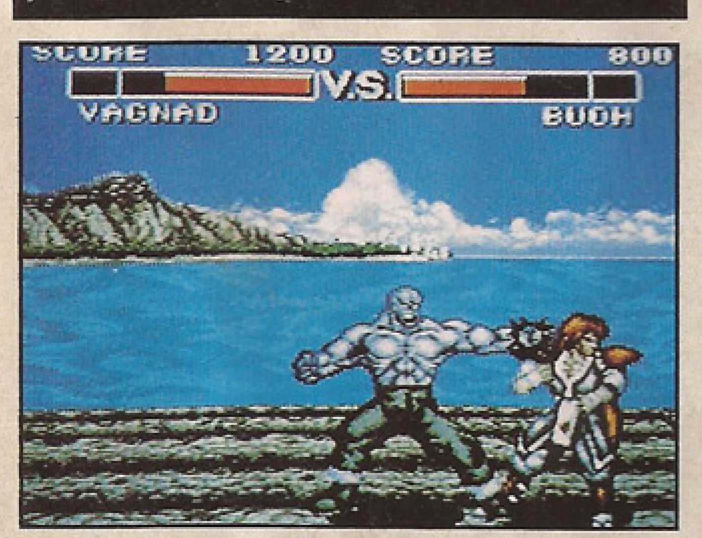


BOLITA - simplemente derriba a cualquiera: ← , → +A+B

MAGIA - quemá los sesos de tus adversarios: → +A+B

VAGNAD

Siberiano, Vagnad estuvo detenido en un helado campo de concentración como prisionero político. Su arte marcial viene de la prisión: ahí era necesario matar para no morir. Fue uno de los pocos sobrevivientes. Jugá y entendé por qué. Principales golpes: llave doble y puñetazos múltiples.



PUÑETAZOS MULTIPLES - no da ni para respirar: → +A+B

LLAVE DOBLE - quebrales el cuello a todos: ↓ ,A+B

NICK

El único luchador latino del juego, Nick viene de España. Su pasado no es glorioso: era miembro de una mafia de asesinos pagos. Más gente fina. Su habilidad es grande, especialmente con las piernas. Tiene una magia con tres cuchillos que da envidia a cualquiera.

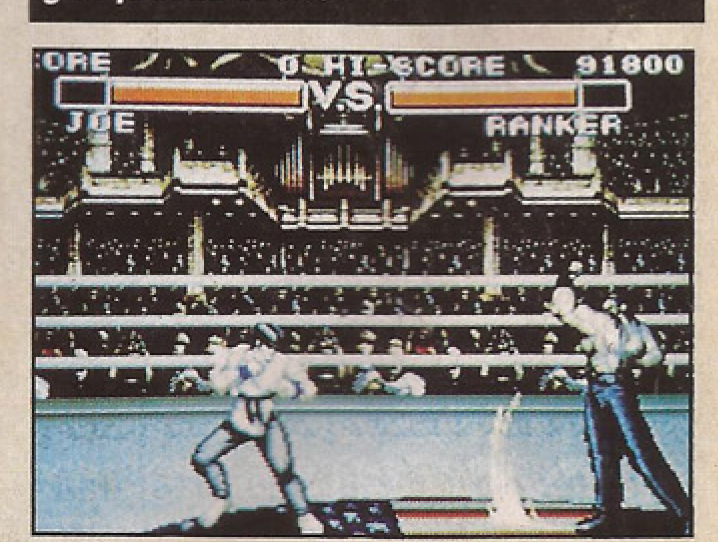


MAGIA CON 3 CUCHILLOS - asustá a tus adversarios: ← , → +A+B

GIRATORIA ESPECIAL - más elegante imposible: ↓ +A+B

RANKER

Es el jefazo final del game en el torneo completo. Sólo Joe tiene derecho a enfrentarlo. Ranken es muy rápido, tiene un superpuñetazo y también suelta una magia destructora. Prestá atención a sus golpes y aprendé a derrotarlo. Un consejo: usá voladoras seguidas de magia. ¡Buena suerte!



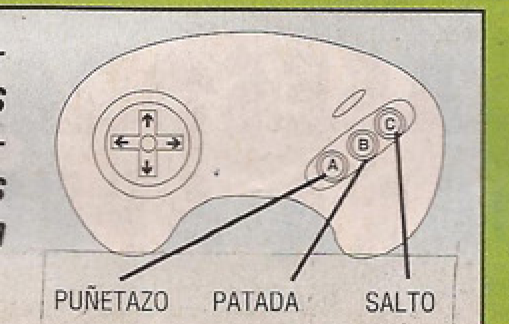
Descubrí el momento justo para atacarlo por sorpresa. No te quedes cerca por ningún motivo: tira a sus adversarios lejos con un esfuerzo mínimo. Ranker es tu mayor desafío. Derrotalo y ganá los laureles de mejor luchador de la faz de la Tierra.

LOS MEJORES GOLPES DE ESTE GAME SON LOS MISMOS DE LA VERSION POWER MOVES PARA SNES. PERO AQUI PRESENTAMOS FOTOS DE LOS GOLPES QUE NO SALIERON EN ESE ARTICULO. JUNTOS, TENES UN PANORAMA COMPLETO.

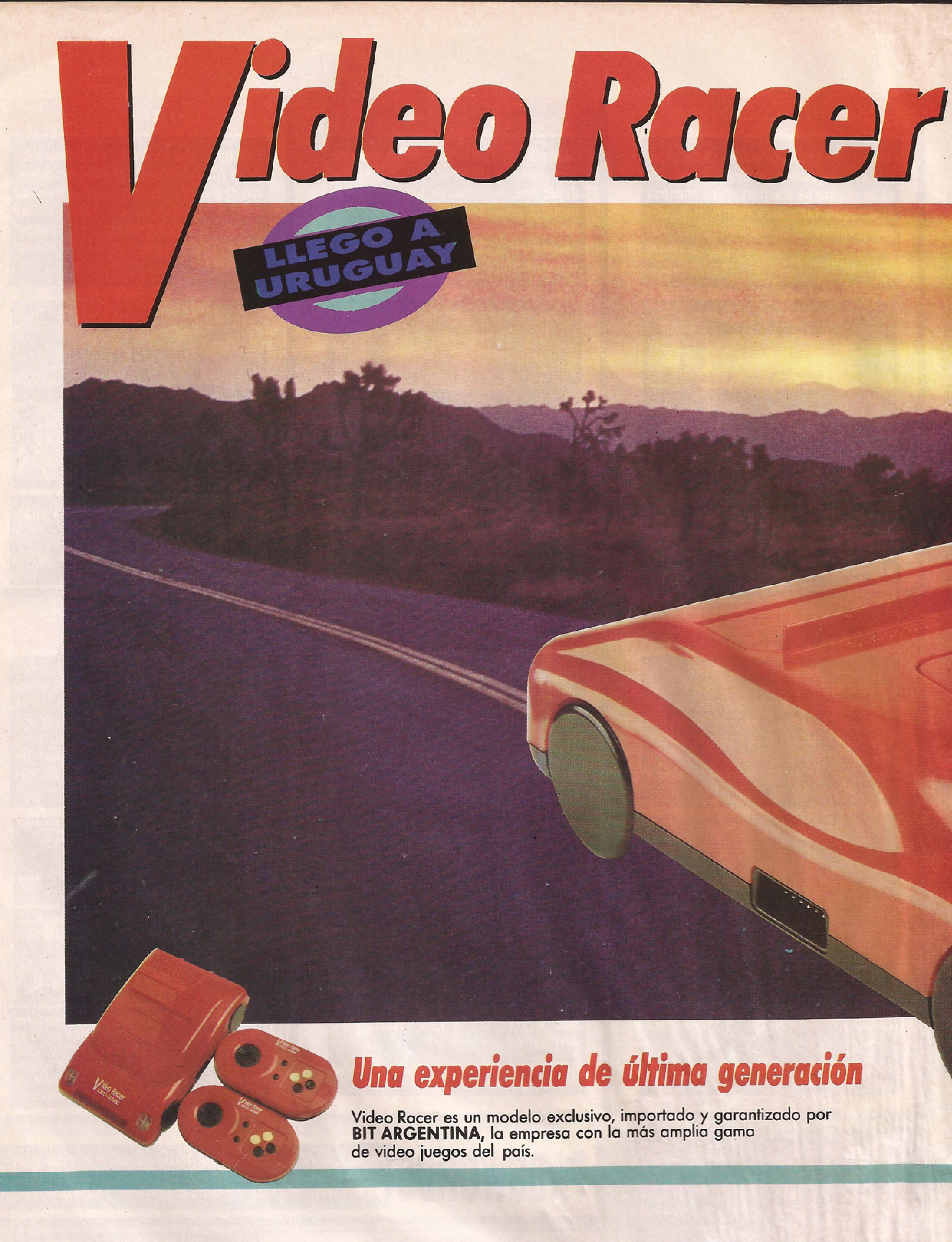
PASSWORDS

Podés usar la opción password. Basta comenzar con Joe y conseguir la mejor combinación posible para llegar a Ranken. Estas son personalizadas. Encontrá tu password y mirá qué pasa.

El joystick es configurable. Todos los golpes de este artículo fueron hechos con la configuración que recomendamos:

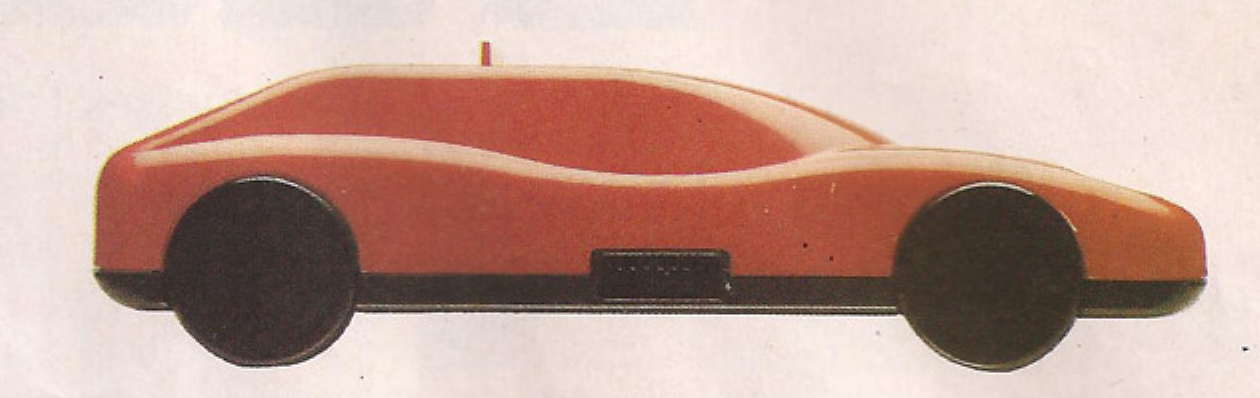






DAMOS ASESORAMIENTO Y MERCADERIA PARA APERTURA DE CLUBES

Una aventura sobre ruedas!



Viví toda la emoción con la nueva Video Racer. Una máquina de última generación con diseño aerodinámico para ganar en la Pole Position de los video juegos.



CARACTERISTICAS TECNICAS

- 2 Joysticks con SELECT, START y TURBO de alta performance.
- Sistema PAL N Original.
- 220 Volts.
- Indicadores luminosos de encendido.
- Doble sistema de conexión para accesorios.
- Salidas para antena de TV audio y video directo.

ACCESORIOS

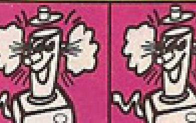
Video Racer es totalmente compatible con todos los accesorios y cartridges existentes en el mercado.

Representante de:



SCHROEDER 6472 ESQ. AROZENA TEL. 61-0027
CARRASCO - URUGUAY

GLOBAL GLADIATORS / Virgin
Aventura — 8 Mega — 1 jugador



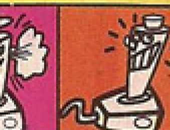



GRAFICO SONIDO DESAFIO DIVERSION

SIDE POCKET

El snooker es un juego típicamente inglés. Jóvenes y adultos se encuentran en el hogar o en los bares para partidas muy reñidas que muchas veces involucran apuestas de dinero. Side Pocket es exactamente eso: un tranquilo juego de snooker que ocurre dentro de un pub, el famoso bar inglés, donde los trabajadores se encuentran después del trabajo para conversar, beber y jugar una partida de snooker...

El juego puede hacerse con uno o dos jugadores. Vos controlás la mira del taco y la fuerza que imprimís a la bola. Podés y tenés que usar los indicadores para meter en las troneras las bolas desde los lugares más difíciles. Las reglas de Side Pocket son una mezcla de las reglas que usamos nosotros con un poco más de libertad. Podés jugar una bola que no es la de turno, pero ganás menos puntos. Lo mejor es meter las bolas en la tronera en la secuencia para ganar bonus extra al final de cada partida.

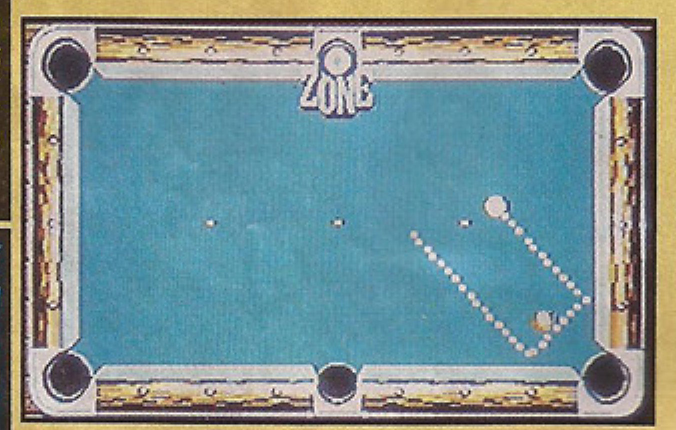
¡Imágenes digitalizadas!

A pesar de ser un game medio lento, e incluso monótono, Side Pocket impresiona por las imágenes digitalizadas. Las más lindas son las de las mujeres que anuncian cada partida. Si encarás una disputa contra la computadora, viajás por los Estados Unidos. Cada partida vencida corresponde a una fase. Cuanto más ganás, más viajás por la tierra del Tío Sam.

Otro punto a favor de Side Pocket es la opción Jukebox. En ella podés oír 22 melodías compuestas especialmente para el game. Jukebox es esa máquina común en bares y cafés en que uno coloca una ficha para oír la música que más le gusta. La ventaja es que aquí no necesitás pagar. Side Pocket puede ser una buena diversión. Principalmente si lo llamás a tu papá para una partidita. ¡Y dejalo ganar alguna vez!



La atmósfera del bar está bien lograda en Side Pocket. Esta rubia te invita a una partida, bien al estilo casino.



Cuando aparece la palabra ZONE en la tronera, hacé todo lo posible y lo imposible para colocarla adentro ¡Son muchos puntos!

LA OPCION TRICK GAME ES UN BUEN DESAFIO. LA COMPUTADORA COLOCA UNA BANDEJA, CON VASITOS DE VINO Y TODO LO DEMAS. TU MISION ES HACER MILAGROS CON LOS INDICADORES PARA LIBRARTE DE LA BANDEJA.

SIDE POCKET / Data East
Billar — 4 Mega — 1 ó 2 jugadores



GRAFICO SONIDO DESAFIO DIVERSION

GLOBAL GLADIATORS

Un maligno monstruo de barro construyó una poderosa máquina para dominar el mundo. El armatoste lanza chorros de barro capaces de atrapar a las personas e incluso matarlas. La humanidad corre peligro. Solamente Mick y Mack pueden salvar a los pobres humanos.

La atmósfera de Global Gladiators es medio asquerosa. Vos recorrés fases y más fases llenas de barro con monstruos loquitos por ensuciarte. Pero tu chorro de queso (¡?!) es potente y consigue acabar con varios enemigos.

Fases largas y bonitas

Global Gladiators también es conocido por McKids. ¡Y no por nada! El game de Virgin debe de haber sido patrocinado por McDonalds. Los ítems son pequeñas M, el símbolo de esta multinacional de hamburguesas. Al final de cada fase, Ronald McDonald te felicita. Agita una bandera y tenés acceso a una fase de bonus. ¡Sólo faltan las papas fritas!

Además de ser asquerosamente divertido, Global Gladiators es un game lindo. Sus fases son largas, los gráficos rebuenos. La música es variada y de buena calidad. Los efectos sonoros también son muy buenos. Difícil y diferente, Global Gladiators es una aventura con A mayúscula.



Hay diversas plataformas invisibles en el game. Para encontrar una vida en la primera fase, saltá encima de los símbolos de McDonalds. Pero tené cuidado, el último símbolo es traicionero. Saltá directo de la penúltima M a tu vida extra.

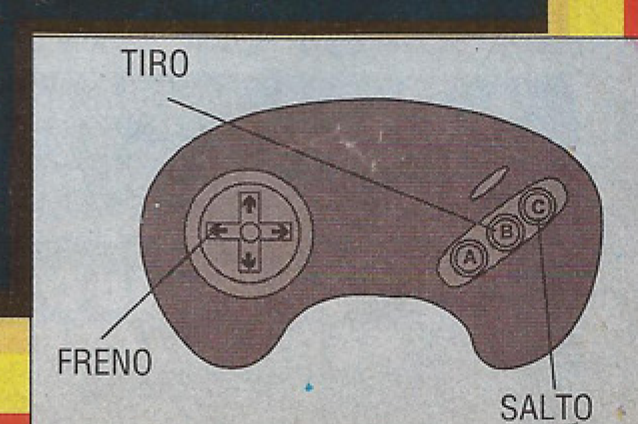


Global Gladiators es un game largo y difícil. Para no perder tiempo, tocá todos los marcadores de la pantalla. Son flechas hacia abajo. De esta forma, recomenzás desde el último marcador.

• USA EL DIRECCIONAL PARA VISUALIZAR LA PANTALLA. QUEDATE PARADO Y COLOCA EL CONTROL HACIA ARRIBA O HACIA ABAJO PARA VER LAS TRAMPAS QUE TE ESPERAN.

• TU TIEMPO ES LIMITADO Y LAS FASES SON ENORMES. POR LO TANTO, NO DEJES PASAR NI UN SOLO RELOJ. ¡ES TIEMPO EXTRA!

• PERDES ENERGIA AL CAER DE LUGARES ALTOS. ¡UN EFECTO SONORO MUY COMICO INDICA CUANDO LA CAIDA FUE DEMASIADO PARA VOS!



THE AQUATIC GAMES

El simpático James Pond está nuevamente en el Mega Drive. Pero no se trata de James Pond 3. Esta presentación de Electronic Arts es extraña. Es un game de deporte que mezcla aventura, habilidad y un poco de razonamiento. Gracioso y divertido, The Aquatic Games se suma a la colección de juegos diferentes presentados para Mega este año.

Son ocho modalidades "deportivas" que pueden ser jugadas en tres niveles de dificultad. Pero hasta la más fácil es difícil, lo que aumenta el grado de diversión. Las competencias más normales son 100 Meter Splash (unos cien metros casi libres), Hop, Skip & Jump (un salto en largo divertido) y Leap Frog (carrera con obstáculos). Esto ya da una idea de lo loco que es este supergame.

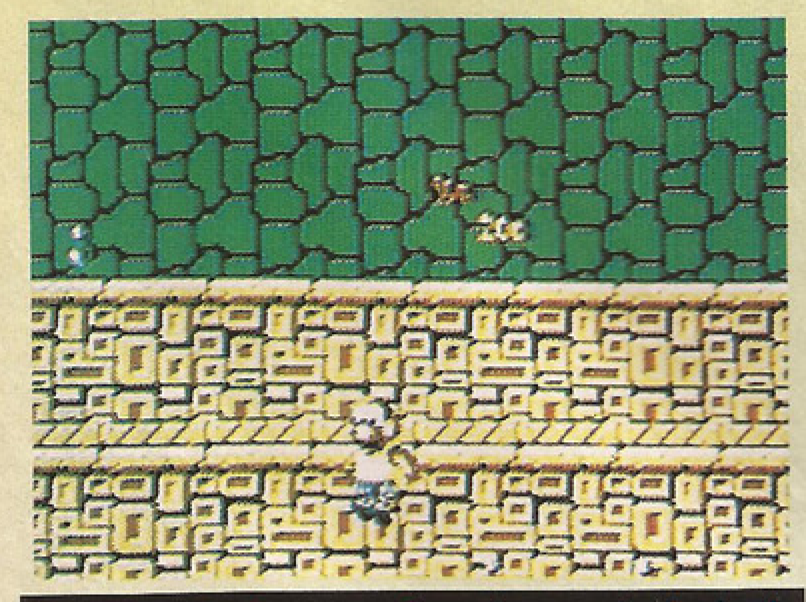
Tiempo contado

Vos jugás contra el reloj en todas las modalidades. El tiempo es corto, medido. Por lo tanto, vas a tener que tragarte algunas derrotas antes de tener la gloria de calificarte para el final. Un buen truco es elegir una modalidad y jugar hasta volverte campeón. Probá todo el game, elegí tu favorita. ¡Y mandate con todo!

The Aquatic Games es un cartucho muy bueno, tanto para jugar solito como para desafiar a los amigos. Los gráficos son variados y elaborados, aunque no perfectos. El sonido es joya: las músicas están muy bien combinadas con la acción. Si te gusta un desafío diferente, embarcate en este game. Y cuidado con no morir ahogado. El agua es helada y las adversidades son muchas...

The Bouncy Castle

Fantásticas acrobacias hechas encima de dos esponjas elásticas. No, no estamos locos. Es exactamente eso lo que ocurre en esta parte. La pantalla es vertical y el objetivo es agarrar los ítems de los puntos más altos. Hacé remolinos (botón A) seguidos de piruetas (C) para encontrar un superresorte entre las dos esponjas locas.



Hay un modo de pasar a la parte naranja: haciendo remolinos. Volvete un campeón en las acrobacias y obtené buenas notas por estilo. Volá bien alto.

COMANDOS PARA CARRERA

A - CORRE   B - CORRE   C - SALTA

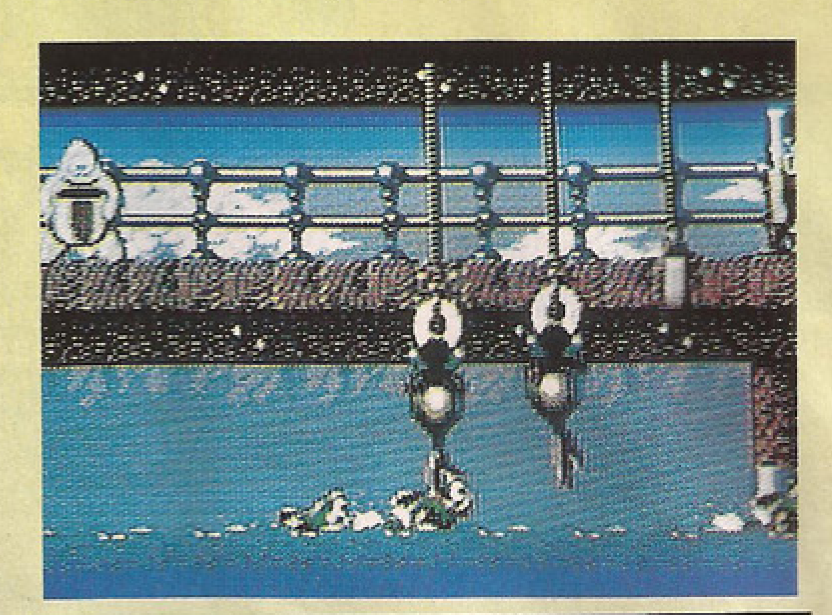
THE AQUATIC GAMES / Eletronic Games

Deporte/Estrategia — 1 a 4 jugadores



Feeding time

Llegó la hora de la misión ecológica. Da comida a los peces antes de que pescadores malditos que usan rosquitas (donuts) como cebo saquen a estas pobres criaturas marinas. En los ángulos de la pantalla encontrás combustible: golosinas para los pececitos. Los botones A, B, y C tienen la misma función: agarran comida y la tiran a los peces. La rapidez es lo que importa.

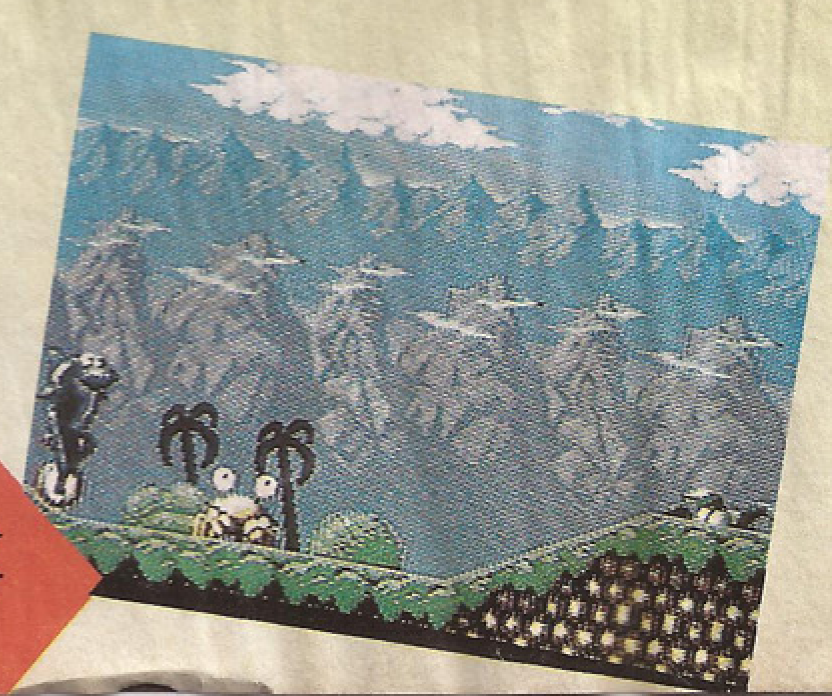


Sólo podés perder un pececito. Si los donuts enganchan dos peces, adiós. ¡Estate atento a tu medidor de golosinas!

Tour de grass

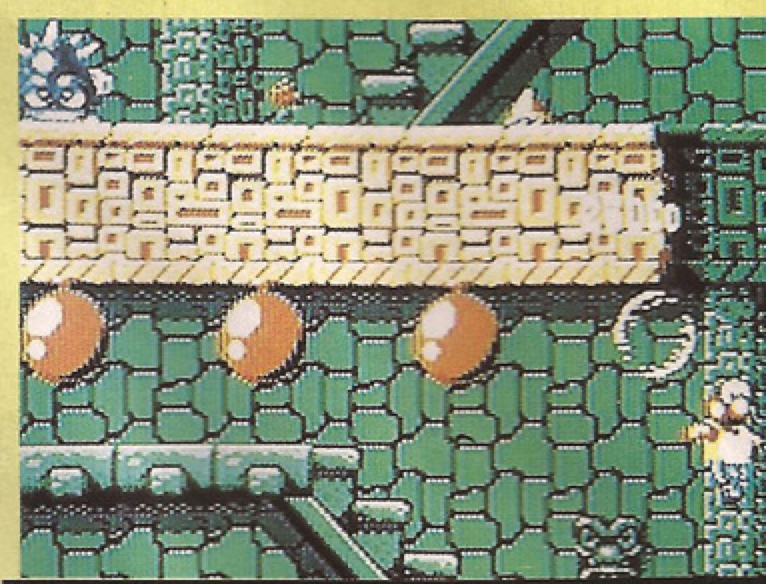
¿Qué te parece recorrer un trayecto rectilíneo sólo con saltos? ¿Te gusta? Entonces preparate. La mejor maña para esta modalidad es aprovechar los descensos para ganar impulso. Saltá solamente en las rectas y aprovechá los cangrejos para saltar más lejos.

Apretá cualquiera de los tres botones para saltar. Aprovechá a embalarte en la bajada y mejorá tu precisión para saltos certeros. ¿Listo?



Sheell shooting

Un poquito de razonamiento no hace mal a ninguno. Tu misión es reventar los globos rojos. Podés saltar encima de esas asquerosas criaturas negras para destruir los globos con tu propia cabeza, o bien usar los honguitos. Saltá encima de ellos (botón B) y colocalos en tu palangana (C). De ahí sólo resta mirar bien y acertar a los globos (C).



Quedate en el ángulo derecho de la pantalla esperando al pequeño resorte humano. Saltá encima y descubrí una plataforma superior llena de ítems valiosos.

Kipper Watching

Vos sos una foca que cuida el sueño de otras focas. Muchas bolas de básquetbol te dan trabajo. Tu misión es rechazarlas, manteniéndolas lejos de las otras focas. ¡Las pobres merecen descansar!



Apretá el botón B para rechazar las pelotas y C para andar más rápido. Cuando aparece el reloj, apurate, sino despertará a las focas dormilonas.

MEGA

EVANDER HOLYFIELD'S REAL DEAL BOXING

Este game es, lejos, el mejor juego de box disponible para cualquier sistema. Figura hace ya varios meses en el tope de la lista de preferidos por los lectores de la revista estadounidense Electronic Gaming Monthly que juegan Mega Drive. ¿Todo un récord, no? Si todavía no jugaste este juego, echá un vistazo a la edición Nº 9 de ACTION GAMES.

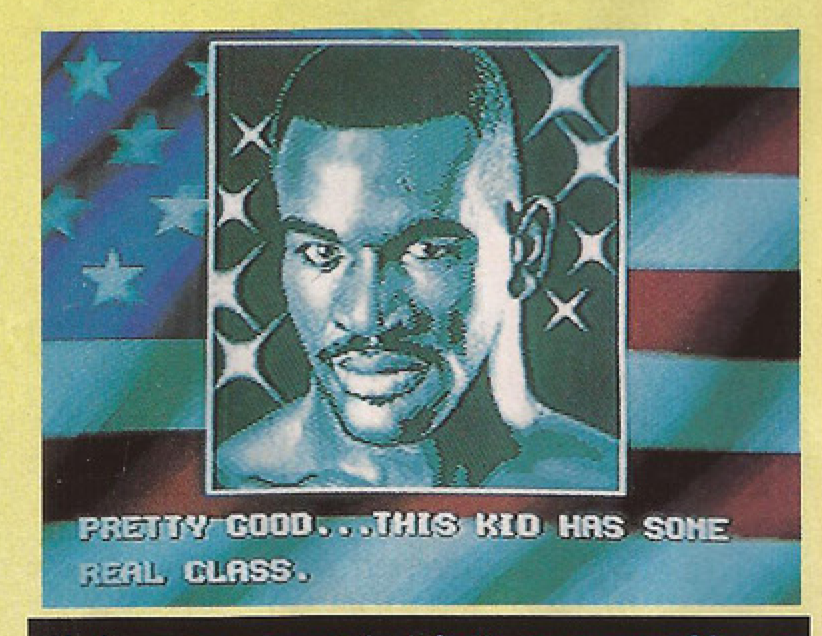
Si ya peleaste en el ring de tu Mega Drive, con seguridad viste que no es nada fácil derrotar a Holyfield.

Sus golpes son poderosos, es rápido y se defiende muy bien. Sólo un luchador puede desafiar a Holyfield. Su nombre: THE BEAST. Es verde. Exactamente: ¡verde como los árboles!

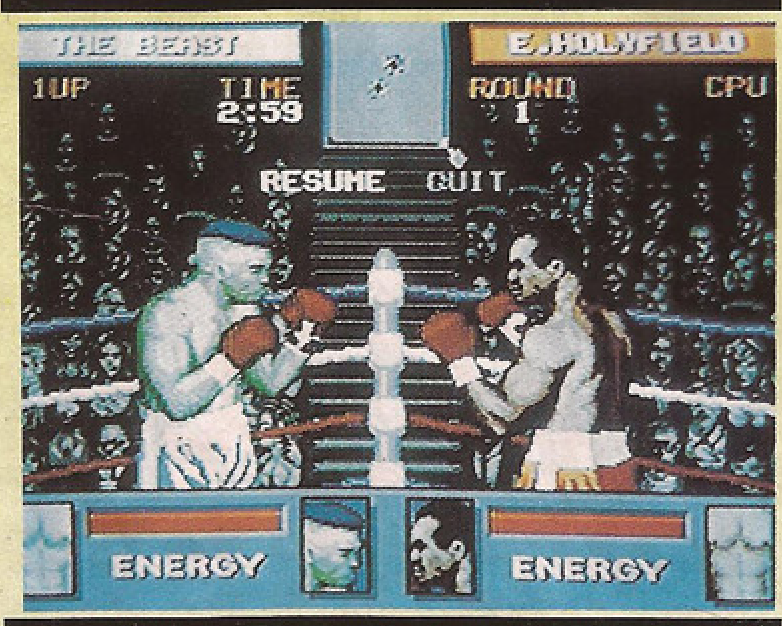
A la hora de dar un nombre a tu luchador, digitá The Beast. Es un atleta 10 puntos: fuerza, rapidez y defensa. Es el único capaz de derrotar a Holyfield. Incluso así, para derrotar al campeón, The Beast debe pasar por varias pruebas. Solamente después de ganar más de diez luchas Holyfield aparecerá en el ring. Y comenzará la pelea más grande de todos los tiempos. Que gane el mejor. ¡Y el más hábil!



Es muy feroz. Sus golpes son poderosos. ¿Será el futuro campeón?

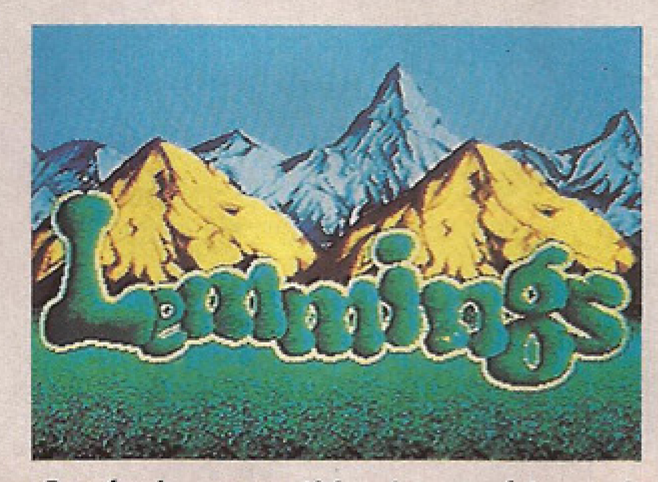


Nada como ver que tu talento es reconocido por el campeón. Holyfield ha puesto los ojos en vos. No lo desilusiones. ¡Puede ser muy cruel!



¡Atención! La pelea más esperada del año. The Beast enfrenta a Holyfield. El campeón juega abierto. Da puñetazos bajos seguidos por uppers.

APRETA LOS BOTONES A, B Y C EN LOS INTERVALOS ENTRE ROUNDS. CON ESTO RECUPERAS LA ENERGIA RAPIDAMENTE.



Según lo prometido, he aquí la serie de 18 passwords para el nivel TRICKY. Anotá bien y acabá con esta plaga llamada lemmings.

FASE 2	NWHQN
FASE 3	ZPFLN
FASE 4	NWHQN
FASE 5	ROFER
FASE 6	PXHJR
FASE 7	BRFER
FASE 8	VXHJR
FASE 9	VSFLN
FASE 10	BGHBP
FASE 11	NZFVO
FASE 12	HGHBP
FASE 13	FYFOS
FASE 14	HHVS
FASE 15	LVFWO
FASE 16	NCHOP
FASE 17	ZVFIP
FASE 18	TCHOP
FASE 19	RVFBT

STEEL EMPIRE

99 naves - ¿Qué tal un arsenal de 99 naves para arrasar con todo en este game? Entonces andá a la pantalla de opciones, enseguida de la apertura del game. Colocá el nivel de dificultad HARD, dos naves, un Continue y melodía 65. ¿Todo listo? Apretá el botón A. Parece que no cambió nada, pero al comenzar el juego, tenés 99 naves. ¡Uau!

LAKERS VS. CELTICS

Encará el juego final - Llegá al final después de una serie de nueve partidos sin perder. ¿Cómo? Sencillo, digitá este password: 296ROS. Jugarás con el Chicago Bulls contra el Phoenix Suns.

ROAD RASH

Dinero en negro - Andá directo a la tercera fase con la bagatela de 31 millones. Para volverte millonario, digitá: 010BOO1DB5U QP0637UN9.

OUTRUN

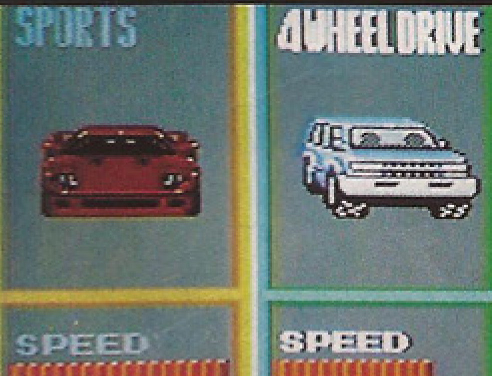
Dificultad de locos - Apretá el botón C 10 veces antes de ingresar en la pantalla de opciones. Ahora, en lugar de "Pro" el nivel más difícil es el "Hyper". Si te gusta un buen desafío... ¡feliz tormento!

SUPER H.Q.

Llegó la continuación de Chase HQ, un game de carrera en que los policías persiguen a criminales. En Super HQ la historia es la misma: sos policía y tenés que perseguir bandidos. El único modo de poner a los villanos detrás de las rejas es pisar a fondo. Golpeá varias veces en la parte trasera de su auto para agarrarlos. La seguridad de la ciudad depende de tu desempeño ...

Tenés tres opciones de vehículos: un auto deportivo, un off-road con tracción en las cuatro ruedas y un pequeño camión. El joystick es configurable y tiene tres comandos: aceleración, turbo y freno. Super HQ mezcla las carreras con la acción. El estilo es incluso bueno, pero el game no llega a gustar del todo. Taito hace cosas mejores. En todo caso, no deja de ser una buena diversión para una tarde de sábado.





Sports Es el más rápido, pero no tiene mucho ataque. Su salto es débil.

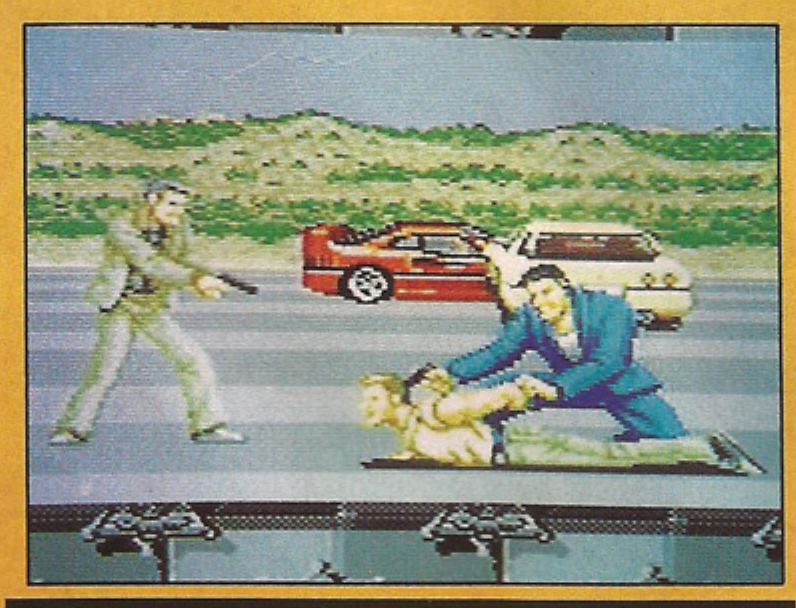
4 Wheel Drive El mejor y más equilibrado de los tres

Semitruck Es lento, pero tiene un ataque bestial. Su salto es poderosísimo.



¡Mandate una de Speed Racer! Pasá bien por encima de la rampa para volar con todo hacia el otro lado de la pista. Así, cortás camino y ganás tiempo.

La flecha amarilla indica el criminal que estás persiguiendo. ¡Tras él!



Golpeá varias veces seguidas en la parte posterior del auto del forajido. La mejor opción es chocar de lado, dándole a la parte trasera y lateral al mismo tiempo. Tu premio: puntos, bonus y ... final de fase. ¡Felicitaciones!

El turbo es una excelente arma. Pero no abuses de ella. Usala solamente en la largada y cuando estés muy lejos de los criminales. En la segunda fase, cuidado con el agua. Atrae como un imán y corrés el riesgo de acabar ahí.

SUPER HQ / Taito			
Acción	4 Mega		1 jugador
GRAFICO	SONIDO	DESAFIO	DIVERSION

STEEL TALONS

Otro simulador de vuelo que invade tu Mega Drive. Si sos fanático del genero te deberás estar acordando de Desert Strike y LHX Attack Chopper. Pues bien, Steel Talons es una presentación más en el mismo estilo. Sus gráficos no son maravillosos, la música no pasa de razonable y el desafío es normal. Pero, incluso así, Steel Talons es bueno. Exactamente por traer algunas innovaciones.

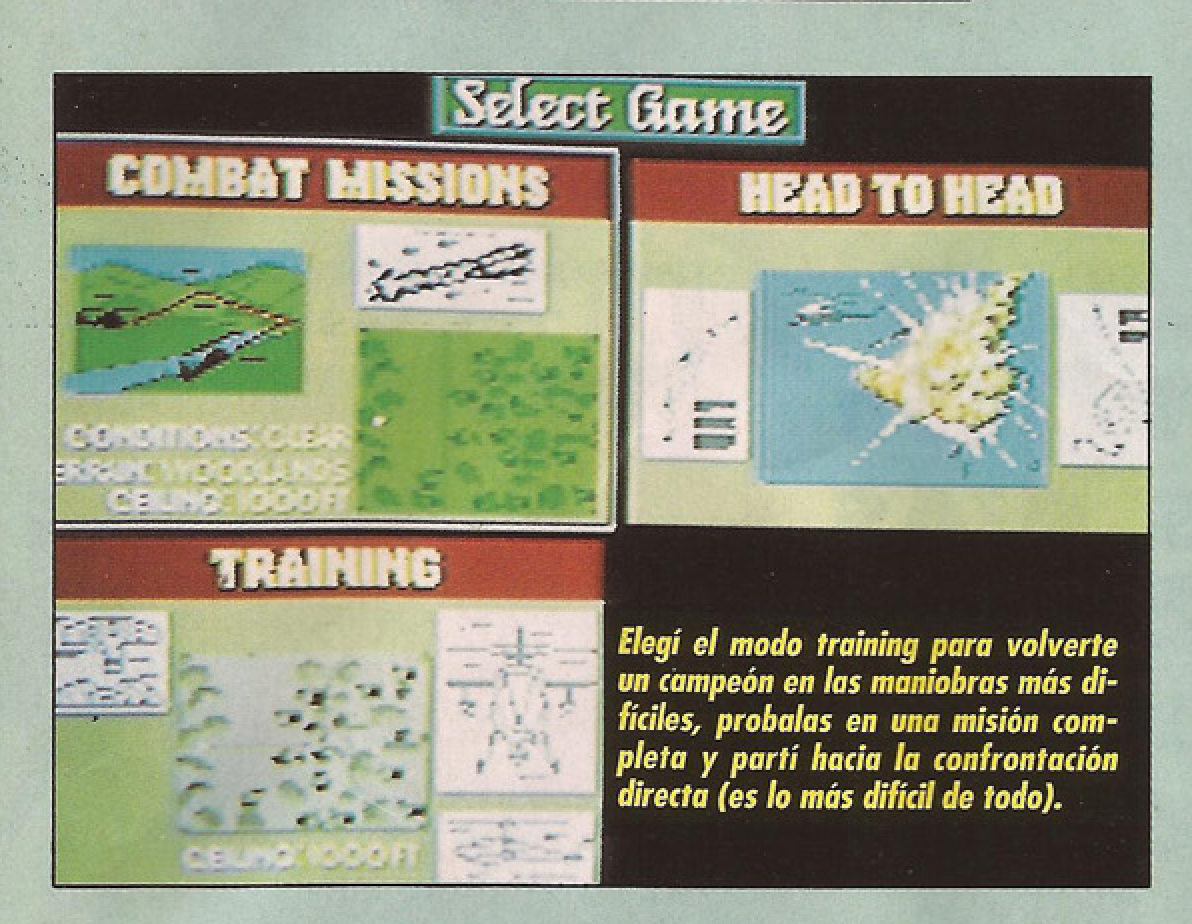
Podés elegir entre tres modalidades del juego: Combat Missions, Head to Head y Training. El primero es el simulador conocido por todos y el último consiste en un necesario período de entrenamiento. El mejor modo es el Head to Head. En él, competís solamente con un helicóptero enemigo, en un enfrentamiento de a dos (de ahí el nombre, cabeza a cabeza).

Todo piloto de verdad sabe que su mayor aliado durante un vuelo es el panel de controles. Aquí la situación no es diferente: todas las informaciones útiles están en el panel. Mapa, nivel de combustible, número de misiles, radar del enemigo, velocidad y altura.

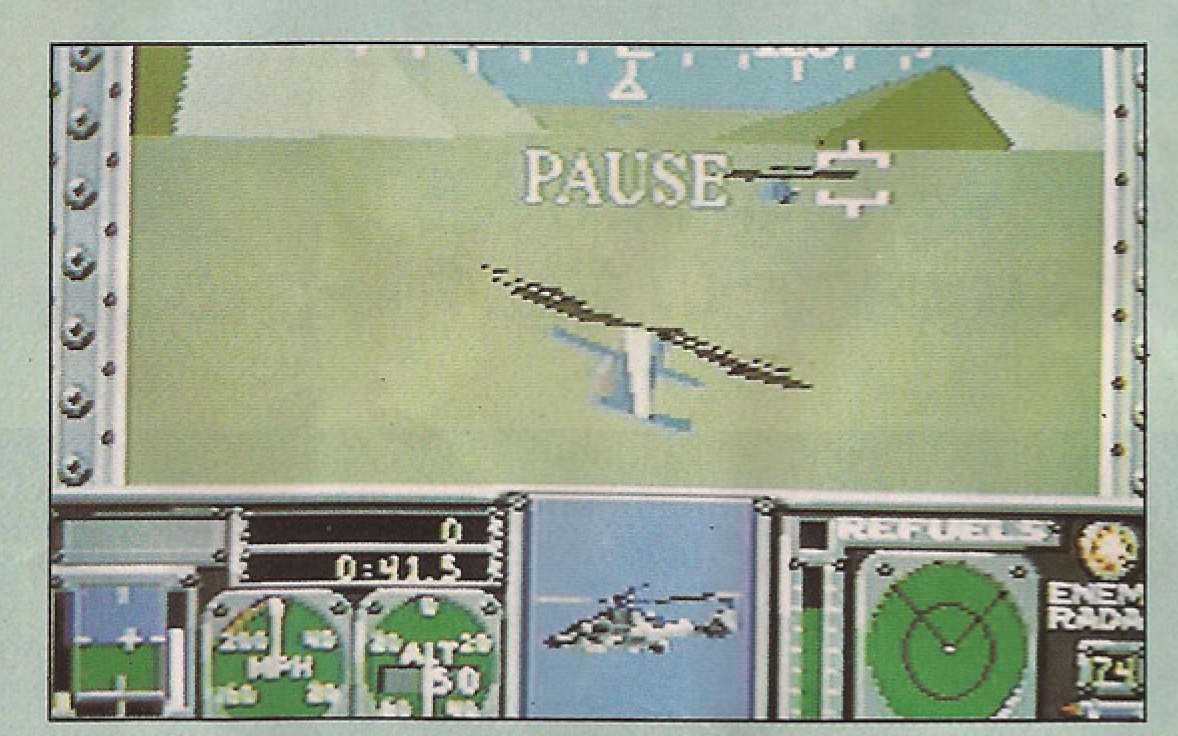
Prestá atención al mapa central. Tu posición está indicada por una pequeña flecha blanca, mientras los enemigos son identificados por puntitos amarillos. Ríos, desniveles y otros accidentes geográficos también aparecen en el mapa. Para salir bien en Steel Talons, lo mejor es volverse un campeón de su lectura: es un verdadero mapa del tesoro...

ENSEGUIDA DEL COMIENZO DE LA MISION VOS SABES TU OBJETIVO. UN PEQUEÑO NUMERO ENCIMA DEL PANEL DE CONTROLES INDICA CUANTOS ENEMIGOS QUEDAN TODAVIA.





Elegí el modo training para volverte un campeón en las maniobras más difíciles, probalas en una misión completa y partí hacia la confrontación directa (es lo más difícil de todo).



El modo Head to Head provoca escenas inimaginables. ¿Qué tal un choque frontal de tu helicóptero con el enemigo? Es genial. La mejor parte del game. ¡Probá!

★ ESTA ATENTO AL RADAR DEL ENEMIGO. UN SONIDO PECULIAR DE SIRENA TE AVISA QUE ESTAS BAJO LA MIRA DE EL. ATENCION TAMBIEN AL ANGULO DERECHO SUPERIOR DEL PANEL.

★ TU MIRA ES INTELIGENTE. SE VUELVE BLANCA CUANDO NO ESTA BIEN ENCIMA DEL ENEMIGO. TIRA SOLAMENTE CUANDO ESTE ROJA. ¡REFACIL!

★ AL CONTRARIO DE OTROS SIMULADORES, STEEL TALONS CONTINUA A PARTIR DEL PUNTO EN QUE VOS HABIAS DEJADO. SON TRES CONTINUES EN TOTAL.

MICKEY AND DONALD WORLD OF ILLUSION

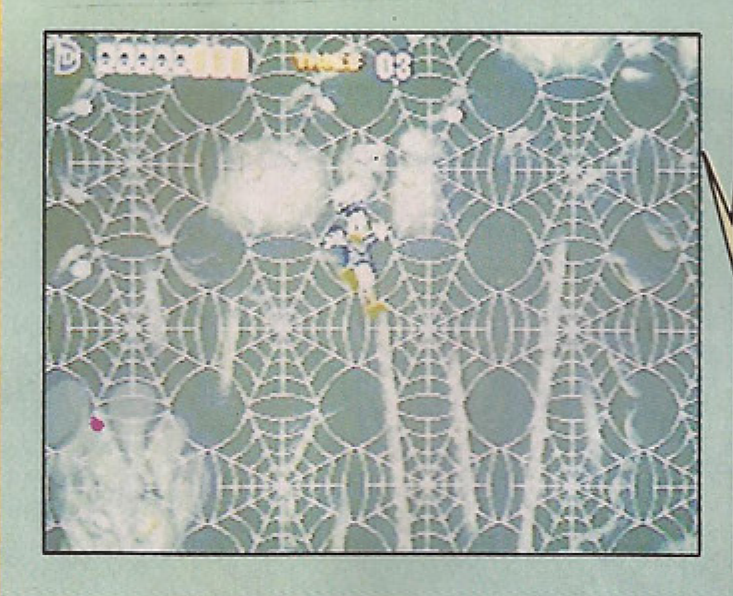
Los personajes de Walt Disney ya concedieron games rebuenos a Mega. Primero fue Castle of Illusion, después, Fantasia y ahora este World of Illusion. Los dos primeros juegos con la pandilla de las historietas tuvieron un gran éxito en los Estados Unidos. Mucha gente todavía tiene la música de Fantasía en la memoria.

Tanta maravilla provocó una expectativa natural cuando se anunció la presentación de la tercera aventura, con Mickey y Donald. Todo indica que la expectativa no fue en vano. El demo del game es una locura: gráficos multicolores de muy buen gusto, música de primera y diversión para gamemaníacos sin un solo defecto.

La caja mágica

La historia de World of Illusion es fiel al estilo Disney . Donald y Mickey estaban conversando delante de una caja mágica, hablando de lo divertida y peligrosa que debía ser. Donald no resiste y entra en la caja. Mickey se desespera y va tras él.

De repente, los dos caen en un reino mágico. Enseguida son recibidos por el jefe del reino. Dice: "ustedes pueden ser buenos magos en su mundo, pero aquí la cosa es diferente. A no ser que aprendan nuevas magias y consigan derrotarme, nunca más van a volver a su mundo". ¿Entendiste cuál es la misión? Enfrentar las trampas del reino desconocido y volver al hogar, dulce hogar.



EFECTOS VISUALES MUY LOCOS, ENTRE TELAS DE ARAÑA Y ARBOLES EXTRAÑISIMOS. ¡ALUCINANTE!



EL ESCENARIO ES ENCANTADOR, PERO CUIDADO, LOS PELIGROS PUEDEN SURGIR EN CUALQUIER INSTANTE.

ESTO ES SOLO UN APERITIVO DE LO QUE SE VIENE. ESTA ATENTO. EN CUANTO SALGA EL GAME, VAS A SER EL PRIMERO EN SABERLO.

CONCURSO



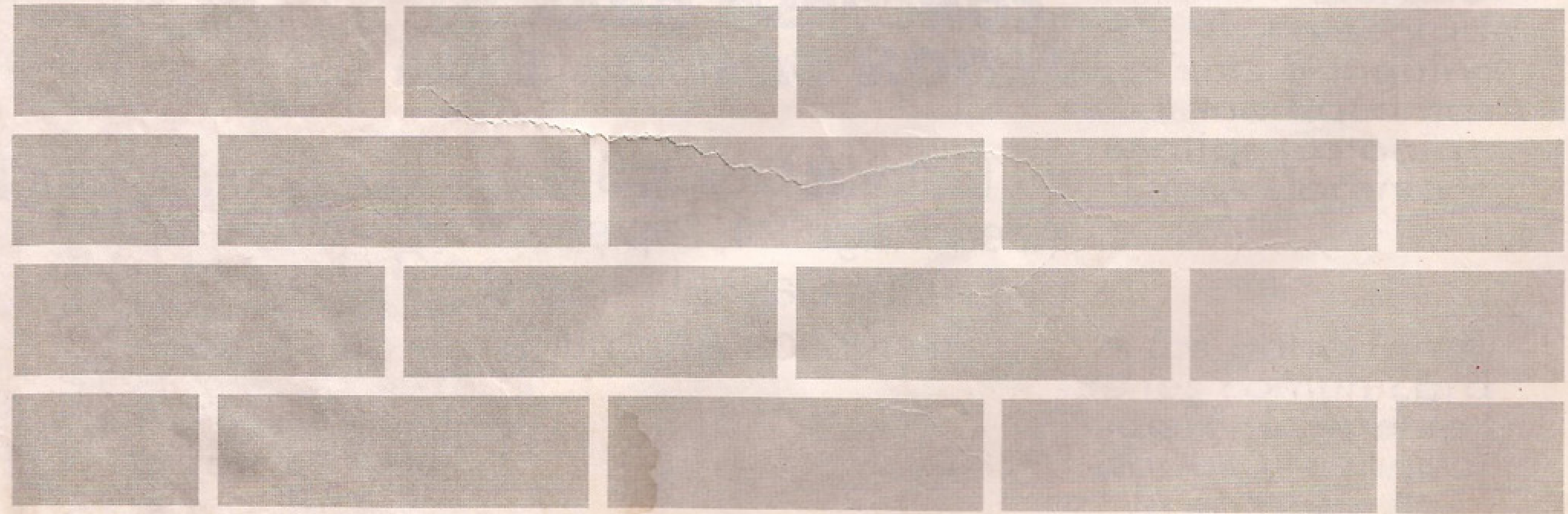




Salva las Paredes - Salva la Ciudad
Gana un Megadrive

Escribí un graffiti y ganate un Megadrive.
La frase es libre y se premiarán las tres mejores.
Podés enviar más de un cupón.
El concurso cierra el 10 de noviembre.

Escribí un sólo graffiti en esta pared. Si querés mandar más, hacé una copia de esta pared y anotá la frase



Los nombres y frases de los tres ganadores serán publicados en la edición de Action Games correspondiente al mes de diciembre de 1993.
Los concursantes ceden todos sus derechos sobre las frases a Editorial Quark S.R.L. para su utilización y reproducción.
La participación en este concurso implica la total aceptación de las condiciones descriptas.

cortar por esta línea

Pegar sobre esta barra gris

Remitente: ....

cortar por esta línea

Estampilla

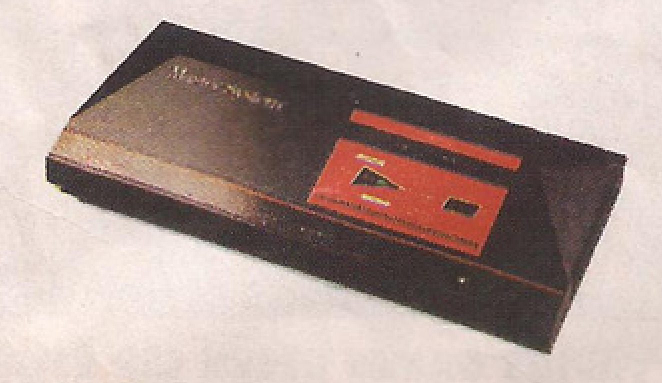
CONCURSO GRAFFITI
ACTION GAMES - SEGA

Editorial Quark S.R.L.
Azcuénaga 24, 2ºpiso, Of. 4
(1029) Capital Federal
República Argentina

Master System

Llegó el Puerco-Espín Supersónico que nadie puede detener.
Super veloz y super divertido, es Super Sónico.
El juego de mayor suceso en el Mundo entero llega a la Argentina para tu Master System.
Sonic tendrá que atravesar una pantallas increíbles con una velocidad supersónica para liberar a sus amigos del bosque que fueron transformados en robots por el despiadado Dr. Robotnik.
¿Crees que estás listo para vivir esta aventura a toda velocidad?
Sonic es lo más rápido que verás en Master System. Si es que lo ves.





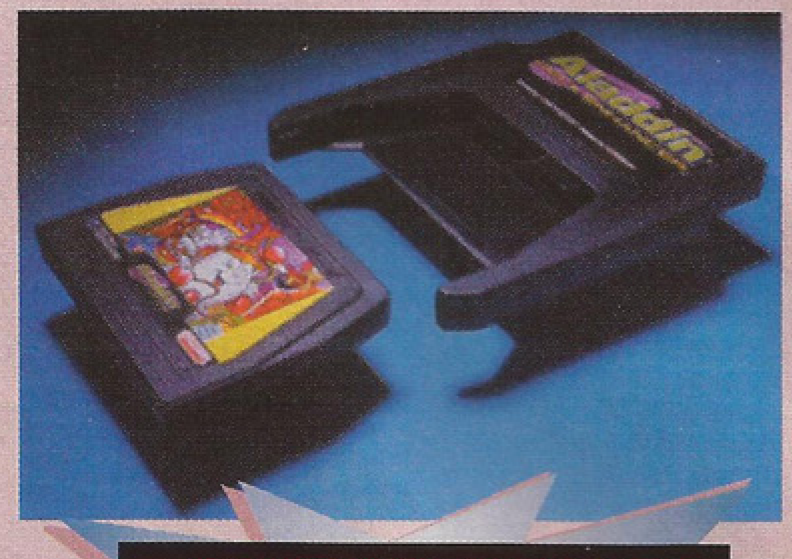


GAMELAND S.A. Distribuidores de SEGA para la República Argentina
Tucumán 509, Piso 1º (1049) Buenos Aires

Aladdin™ DECK ENHANCER™

El nombre medio mágico podría hasta servir para un game de aventuras. Pero Aladdin no es un juego. Es un accesorio... un sistema que promete revolucionar el mercado de 8 bits, trayendo games mejores por un precio más bajo. Fabricado por la Codemaster y distribuido por Camerica, el Aladdin, tiene todos los microprocesadores (chips) básicos que aparecen en cualquier cartucho normal. Cosas como reloj y memoria gráfica y sonora. De esta forma, los cartuchos hechos a medida para el sistema no precisan traer tales chips básicos. El resultado es impresionante: el precio de los games se reduce casi a la mitad.

Las ventajas del nuevo sistema, presentado durante la CES de Las Vegas, valen mucho más que su precio. En verdad, el Aladdin da una turbinada a los gráficos y al sonido de tu Nintendo o compatible. De esta forma, las imágenes ganan en nitidez y los sonidos y efectos sonoros mejoran mucho. O sea: vos pagás menos por games mejores.



LOS GAMES PARA ALADDIN SOLO FUNCIONAN CON EL SISTEMA. SON ABSOLUTAMENTE INCOMPATIBLES CON LOS CARTUCHOS NORMALES PARA NINTENDITO.

Cómo funciona

Ya te debés estar preguntando: OK, todo bien, pero ¿cómo funciona este tal Aladdin? Simple: el formato del Aladdin es idéntico al de un cartucho de Nintendo. Sólo que el centro es hueco. Es en este centro que vos tenés que encajar los games que son hechos especialmente para el sistema.

El Aladdin viene con un game llamado Dizzy the Adventurer (ver al lado). El paquete básico, que incluye a Dizzy y al sistema, cuesta lo mismo que un game normal para Nintendito (aproximadamente 40 dólares). Los otros games compatibles con el Aladdin se venderán a 20 dólares, de promedio. Así, podés comprar de ahí en adelante más juegos por menos dinero. ¿Genial, no?

Nueva vida para el 8 bits

Las novedades del mundo de los games se concentran en las consolas de 16 bits y en los games en CD-ROM. En el Japón, entonces, ni hablar: sólo ruedan cosas de última generación. Los fieles jugadores de 8 bits quedan medio de lado en esta avalancha de novedades. Y fijate que son más de 35 millones de consolas sólo en los Estados Unidos. El Aladdin da nueva vida al Nintendo 8 bits, haciendo que muchos games buenos y baratos lleguen a vos, hermano gamemaníaco.

Camerica programó varios cartuchos para el Aladdin para 1993. Entre ellos, se destacan el premiado Micro-Machines y el simpático Bee-52. David Harding, presidente de Camerica, anunció que tres grandes softhouses ya están desarrollando games para el sistema: Techmo, Tengen y Epyx. Techmo realiza buenos games de deportes, Tengen es la derivada de la pionera Atari y Epyx produce games para el gigante Acclaim. Otras empresas prometen adherirse en breve. ¡Aguante, Nintendito!

PRESENTACIONES PARA 1993

Solamente Camerica anunció sus presentaciones para este año. Tengen, Techmo y Epyx tienen que divulgar de un día para otro sus games para el nuevo sistema. Fijate la lista de games ya confirmados:

Micro-Machines * Quattro Sport * Quattro Adventure * Linus * Big Nose 2 * Go Dizzy Go * Bee-52 * Stunt Kids * Big Nose The Caveman * Mig-29 Soviet Fighter * Metal Man * Dizzy Pinball * Puzzled * Firehawk

VARIOS GAMES DEBEN SER RELANZADOS PARA EL NUEVO FORMATO. ¿TE IMAGINAS QUE GENIAL?

DIZZY

Dizzy es un personaje conocido. A pesar de ser actualmente un ilustre desconocido por estas tierras, Dizzy es tan popular en Inglaterra como Mario o Sonic. La explicación es simple: los games para Amiga están más difundidos que los juegos para Nintendo 8 bits. Como Dizzy apareció en la computadora de la Commodore, con más de seis games, es una celebridad.

Dizzy es simpático y rápido. Pero podría tener más movimientos: sólo salta hecho una bola y sonríe todo el tiempo. Camerica es consciente del problema y ya trabaja para mejorar al personaje. Principalmente porque el primer Dizzy para Mega Drive debe salir antes de fin de este año.

AVENTURA TIPICA

Dizzy The Adventurer es una aventura con todos los ingredientes del género. Muchos ítems, razonamiento medio intuitivo y fases largas. El mayor problema del game es el exceso de cosas escritas. En todo momento tenés que llevarles items a otras personas y "conversar" con ellas. ¡Y está todo en inglés! Los gráficos son multicolores y la música es superior a lo común. Pero el estilo del game es lo que te recopa. Principalmente a los más viejos. Dizzy The Adventurer fue elegido el mejor game de 1992 por la revista "Kids and Computers", dedicada especialmente a los padres de los gamemaníacos. Puede ser un poco infantil, pero garantiza buenos momentos de diversión.

El esquema del game funciona a base de trueques (intercambio de mercaderías). O sea: tenés que tomar ítems inútiles para cambiarlos por otros mucho más útiles para tu aventura.

DIZZY THE ADVENTURER/ Camerica

Aventura — 2 Mega — 1 jugador



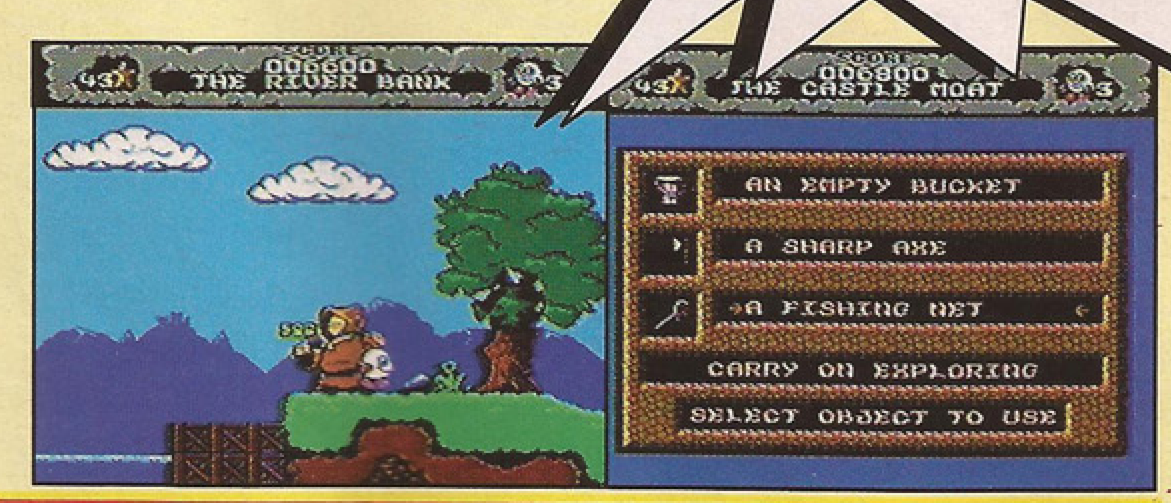
THE ADVENTURER

DIZZY VIENE CON EL ALADDIN, PERO TAMBIEN SALIO PARA EL FORMATO COMUN

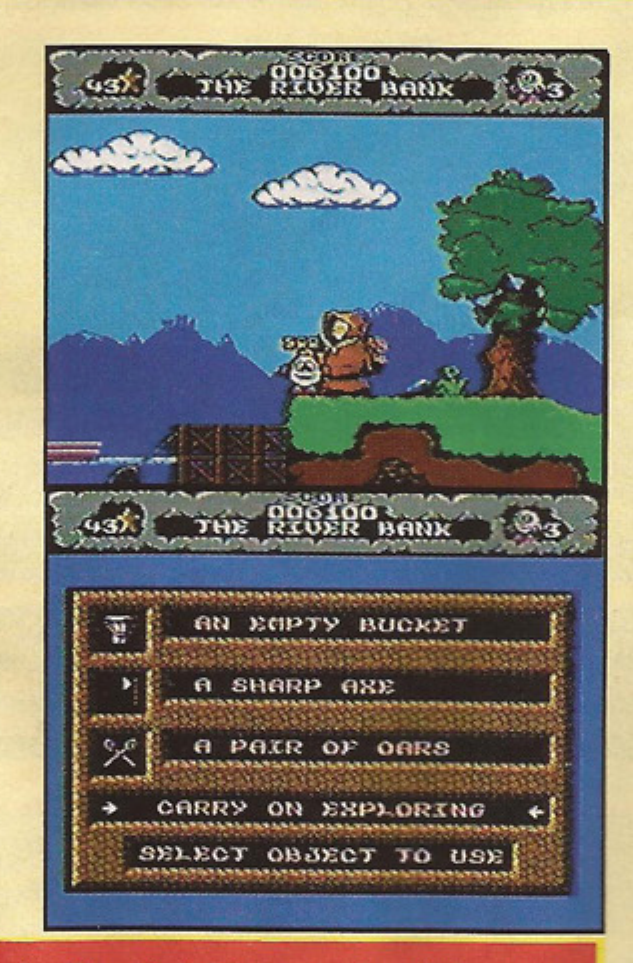
Al comenzar la primera fase...



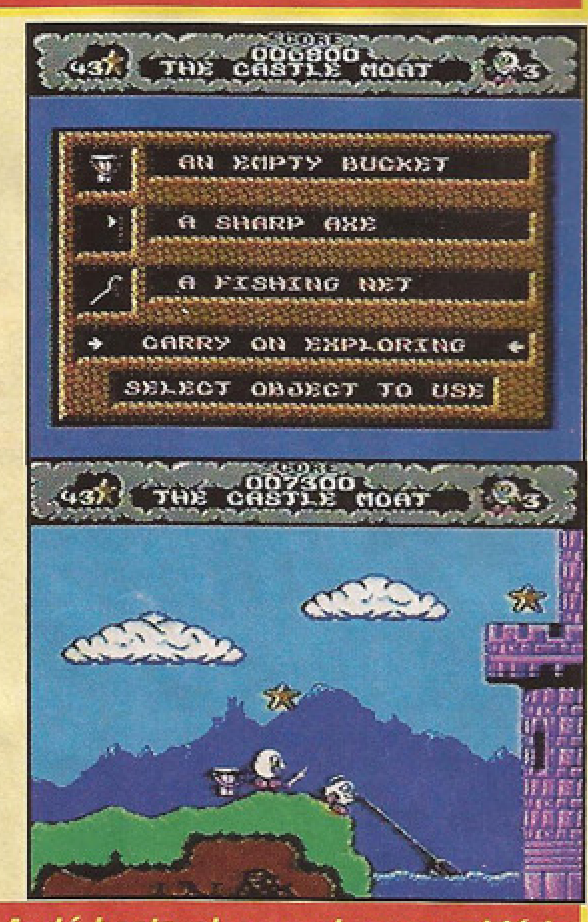
Tomá una moneda en la caverna y un par de remos cerca del árbol.



Dale los remos al tipo que se ocupa de la balsa y ganá una red.



Andá a la balsa y entregá la moneda para recibir un hacha.



Andá hasta el pescador y cambiá la red por una vara.

¿ENTENDISTE COMO FUNCIONA? TENES QUE CAMBIAR, CAMBIAR Y CAMBIAR ITEMS PARA CONTINUAR EL GAME. ¡ES PARA HACER HERVIR LOS SESOS!



Sólo ahora sale la segunda versión de Goal, de Jaleco, uno de los más populares juegos de Nintendo 8 bits. A pesar de la demora, el nuevo game no decepciona. Los gráficos y la jugabilidad fueron mejorados. Podés configurar tu team con todo, eligiendo esquemas tácticos y la posición de los jugadores. Goal 2 es uno de los mejores juegos de deporte ya producidos para tu Nintendito. Para los que se apasionan por el fútbol, es un título obligatorio.



Copa del Mundo

Podés jugar solo contra la computadora, en pareja contra la computadora o contra un amigo. En el modo Super Cup Mode, Goal 2 está estructurado como una verdadera Copa del Mundo, con 24 países participantes. Para llegar a campeón del mundo tenés que pasar por cinco etapas: eliminatorias, octavas de final, cuartos de final, semifinal y finalísima. Pero no te calientes: como en la versión anterior, el game da passwords para que grabes tu última posición en el juego.

ESQUEMAS TACTICOS

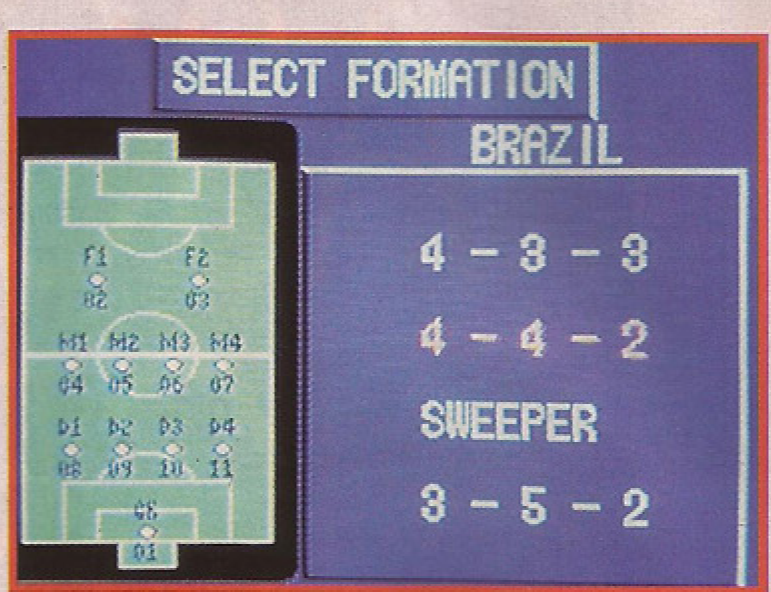
4-3-3 : equilibra defensa, medio de campo y ataque, con ligera ventaja para la defensa.

Sweeper: es una variación del 4-3-3, donde un zaguero se queda bien atrás para reforzar la defensa.

4-2-2: en este esquema menos ofensivo, es importante aprender a hacer jugadas a partir del medio campo.

3-5-2: con un medio campo de estos, resulta fácil bloquear el ataque enemigo. El esquema también da flexibilidad a los jugadores.

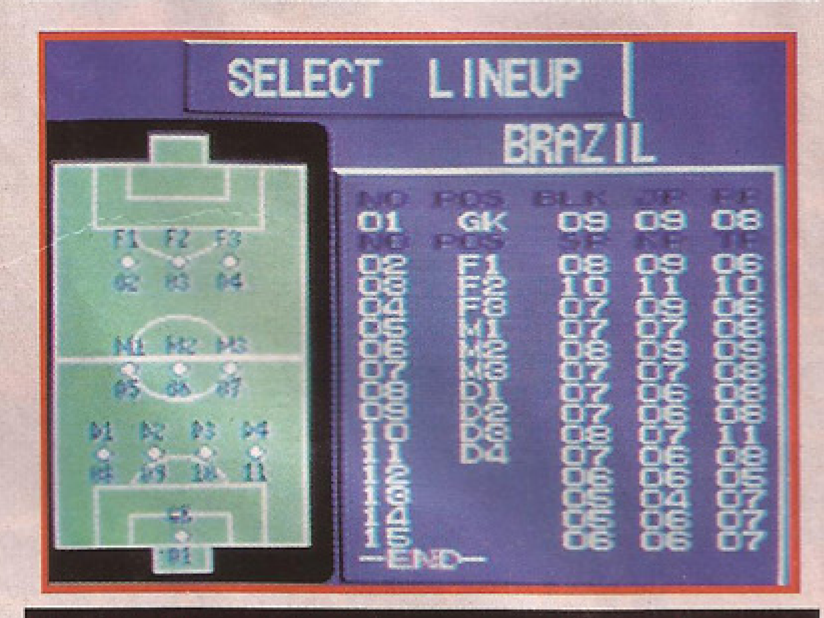




Atención a las funciones de los jugadores: GK (goalkeeper) es el arquero; F(forward) es el ataque; M (middle) es medio campo; y D (defense) significa defensa.

Calificación

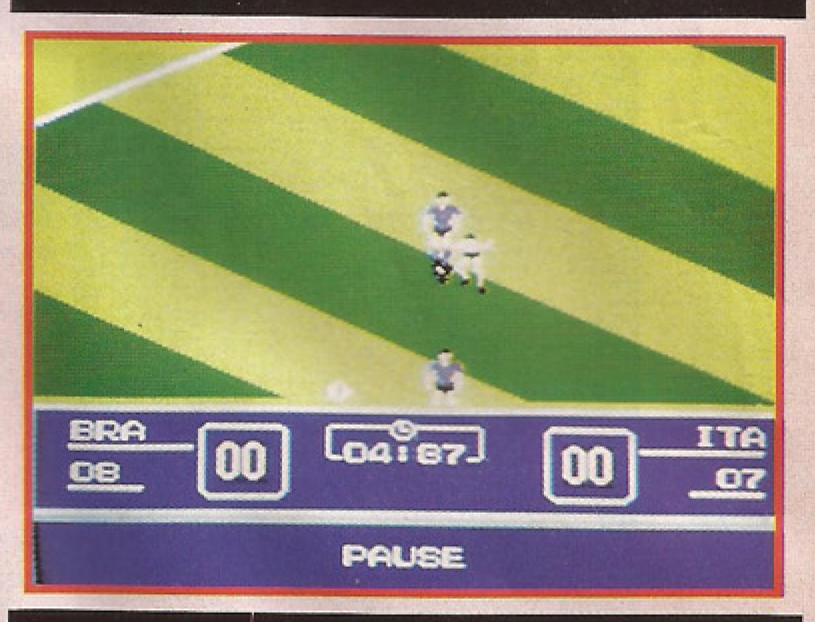
Después de elegir el esquema táctico de tu team, calificá a los jugadores de acuerdo con sus características. El grado de habilidad se mide de 0 a 10. En el arquero, las características son bloqueo (BLK), poder de salto (JP) y poder de rebote (PP). En los otros jugadores, lo que vale es la rapidez (SP), agilidad (KP) y el poder de interceptar jugadas (TP).



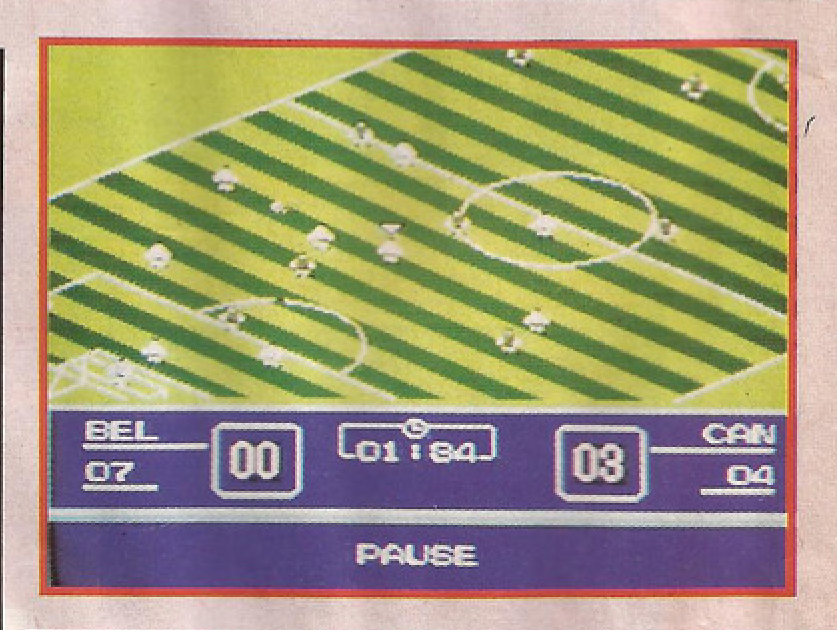
En la calificación del team, también podés cambiar la posición de los jugadores.

Pelota en juego

Bueno, después de actuar como un verdadero técnico y definir la disposición y estrategia de tu team, es la hora de jugar. Antes del partido, hay hasta un "cara o ceca" para saber de qué lado estará tu equipo. Vas a ver el campo desde arriba y en una posición diagonal, parecida a la de las transmisiones de fútbol por TV. Como de costumbre, hay flechas que indican qué jugador tiene la posesión de la pelota.



Las faltas pueden ser marcadas por silbato, dejando la opción Foul en ON en la pantalla de opciones. Si querés penales, dejá Offside en ON.



Cuando el lanzamiento es muy largo, el juego muestra la visión más amplia del campo. Controlá a tu jugador para ir al encuentro de la pelota.



Tu arquero puede ser controlado por la computadora. En la pantalla de opciones, dejá al arquero (goalie) en AUTO.



<u>En Capital Federal:</u> ● **GARBARINO S.A.** Cabildo 2027 y Suc. ● **MUSIMUNDO S.A.** Un Mundo de Música y Suc. ● **FRAVEGA S.A.** Av. Pueyrredón 460 y Suc ● **PACHI DE TODO** Av. Pueyrredón 140 Loc. 71 ● **PUERTO HOGAR** Boedo 1074 ● **THE CLOCK** La Rioja 2122 ● **RS COMPUTACION** Murguiondo 1629 ● **JUGUETERIA 1810** Av. Rivadavia 5234 ● **AUDIO PREMIER** Libertad 482

<u>En el Gran Buenos Aires:</u> ● **PA-MEL** L. N. Alem 259 Loc. 18 Monte Grande ● **CONFORT CINCO** Calle 5 Nº 912 La Plata ● **COMPUSER** Calle 8 Nº 1301 La Plata ● **R. G. B.** Calle 13 entre 34 y 35 La Plata ● **25 DE MAYO** Diagonal 80 Nº 968 La Plata ● **VIDEO THELMA** Lacarra 1965 Avellaneda ● **NATALIA** Shopping Sur Avellaneda ● **MERIGGI AMILCAR** Rodolfo López 1499 Quilmes ● **PATRICIA SCHAMITS** Moreno 511 Quilmes ● **MUEBLES SANDRA** Centenario Uruguayo 1044 Villa Dominico ● **DISCACHO** Antártida Argentina 4340 Lavallol ● **ALOISE HOGAR** Calle 12 Nº 1526 La Plata ● **POLICROME** San Carlos 1098 Wilde ● **DISQUERIA RICARDO** Crovara 994 Villa Madero ● **GALLO HOGAR** Pte. Perón 1702 San Miguel ● **BANUS S.R.L.** Pte. Perón 1308 San Miguel ● **MUNDO FELIZ** Arieta 3243 San Justo y Suc. ● **GAMELAND** Av. Luro 2976 Loc. 8 Mar del Plata ● **MILKIS** San Martín 2529 Mar del Plata.

F-117A - STEALTH FIGHTER/ Micro Prose

Simulador 1 ó 2 jugadores

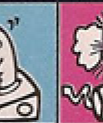




GRAFICO SONIDO DESAFIO DIVERSION

Atención, fanáticos de Nintendo: apareció F-117A, un famoso simulador de batallas aéreas que comenzó su vida en las PCs. Bueno, no se puede comparar un juego de NES con otro para computadora. Pero andá enterandote que se trata del mejor simulador lanzado para los 72 pins del Nintendo estadounidense. Los comandos son fáciles, los gráficos están por encima del promedio y el desafío es demoledor. Vos sos un piloto de caza novato y tenés que encarar misiones de ataque cada vez más difíciles. Tu principal objetivo es llenar el marcador de puntos y tu pecho de medallas.

Escenario de las operaciones

Los combates tienen lugar en siete zonas diferentes. Comenzás en Libia en 1986. Pero el juego termina sólo muchos años después, cuando vos sos premiado con una misión secreta, después de una carrera de glorias y medallas en seis guerras.

Fijate cuándo y dónde vas a tener que combatir:

- Libia, 1986
- Oriente Medio, 1989
- Guerra del Golfo, 1991
- Cuba, 1995
- Corea, 1996
- Cabo Norte, 1998
- Misión secreta, fecha indefinida

En Libia, tenés que reventar tres blancos

COMANDOS

↓ - sube ↑ - baja
A - ametralladora **B** - misil
SELECT + START - piloto automático
SELECT + A - chequea armas y daños al avión
SELECT + B - mapa o radar
START - ejectar

EXISTEN DOS MANERAS DE JUGAR F-117A EN PAREJA. UN JUGADOR COMANDA EL AVION Y EL OTRO TIRA O LOS DOS SE ALTERNAN EN UNA COMPETENCIA.

Entendé el panel

Es importante que comprendas los comandos de tu avión, sino tu misión puede terminar demasiado rápido.

CHAFF - desvía la trayectoria de los misiles guiados por radar.

FLARE - desvía la trayectoria de los misiles guiados por sistema infrarrojo.

COURSE - es la brújula del avión.

SPEED - marcador de velocidad.

ALTITUDE - te da tu altura exacta en pies.

AUTO - indica cuándo el piloto automático está conectado.

FLECHA ROJA - indica la dirección y el sentido para llegar al blanco.

TRACK/LOCK - el primero muestra cuando los radares enemigos te localizaron. El segundo alerta cuando tenés un avión en tu cola.

I - alerta de misil infrarrojo enemigo.

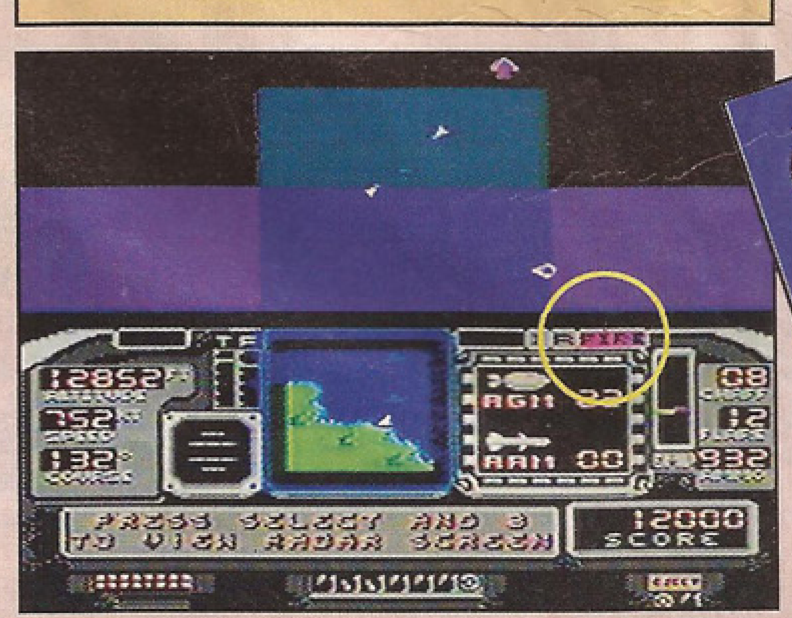
R - alerta de misil enemigo guiado por radar.

AMMO - muestra la carga de tu cañón.

T - válvula que regula tu velocidad.

F - marcador de combustible (fuel).

EMV - la barrita de la derecha debe quedar siempre por encima de la otra. Si la de la izquierda está más alta, se pone roja y esto indica que estás vulnerable a los radares enemigos.



FIRE - indica cuando disparar el misil

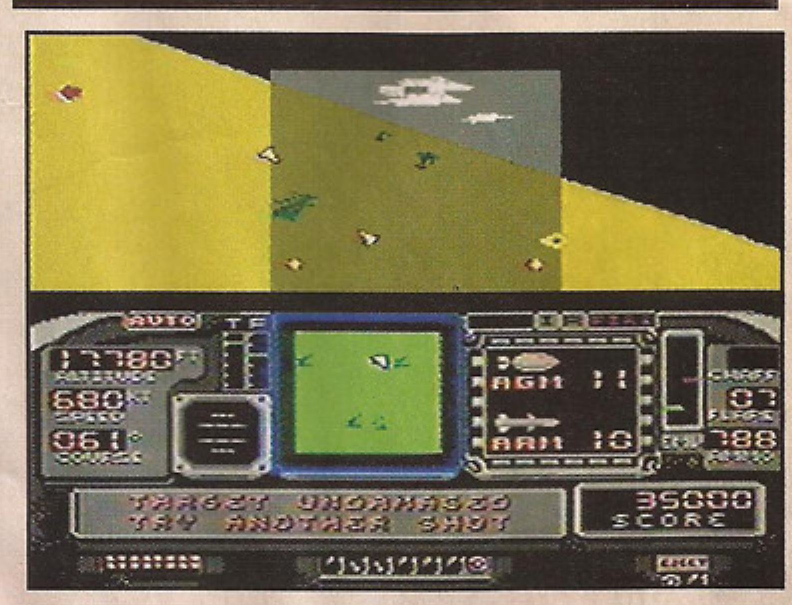
TRUCOS DE PILOTAJE

ES RECOMENDABLE VOLVER A LA BASE SIEMPRE QUE TU AVION SUFRA DOS EXPLOSIONES

CUANDO APARECE UN CAZA DETRAS DE TI, ANDA POR LA DERECHA O POR LA IZQUIERDA Y DESPUES DESCENDE CON TODO EN UNA ZAMBULLIDA

LOS MISILES SOLO PUEDEN SER DISPARADOS CUANDO APARECE UN ENEMIGO DELANTE DE TI

EL LOOPING ES UNA OPTIMA FUGA: SUBI HASTA COMPLETAR UN GIRO DE 360 GRADOS Y SALDRAS DETRAS DEL ENEMIGO



Para destruir cuarteles generales, bases y naves del enemigo que está en tierra o en el mar, volá por debajo de los 20.000 pies.



Podés elegir la cantidad y los modelos de los misiles aéreos (AAM) y terrestres (AGM).

DISTRIBUIDORA DEL INTERIOR

Distribuidor Oficial para CORDOBA de BIT ARGENTINA

Toda la línea de consolas de videojuegos **BITGAME 100 - SUPER BITGAME - VIDEO RACER - MEGA DRIVE - PC ENGINE - GAME GEAR**
Accesorios: **SIMULADORES - PISTOLAS - AMETRALLADORAS - JOYSTICKS PROFESIONALES**
y más de 600 títulos en **CARTRIDGES.**



Igualdad 52 - PB. Of. 1 - Tel. (051) 235662 - Ciudad de Córdoba



¿Un juego más de carreras? Sí y no. R.C. PRO-AM 2 simula una carrera de autitos de control remoto. Son cuatro autos en la pista, disputando el liderazgo curva a curva. La acción es intensa y la velocidad sorprendente. Lo mejor es que se puede sentir que no estás piloteando un auto de verdad, sino uno de control remoto. O sea: ocurren muchas cosas en R.C. PRO-AM 2 que nunca ocurrirían en un game de carreras común.

Tradewest hizo un excelente trabajo. El game tiene buenos gráficos, excelente respuesta a los controles y diversión total. Algo que hay que aprovechar es la opción para cuatro jugadores. Si tenés un Satélite, accesorio que permite que hasta 4 personas jueguen simultáneamente, hacé un verdadero campeonato con tus amigos. Si R.C. PRO-AM 2 ya es bueno con un solo jugador, ¿te imaginás con cuatro al mismo tiempo?

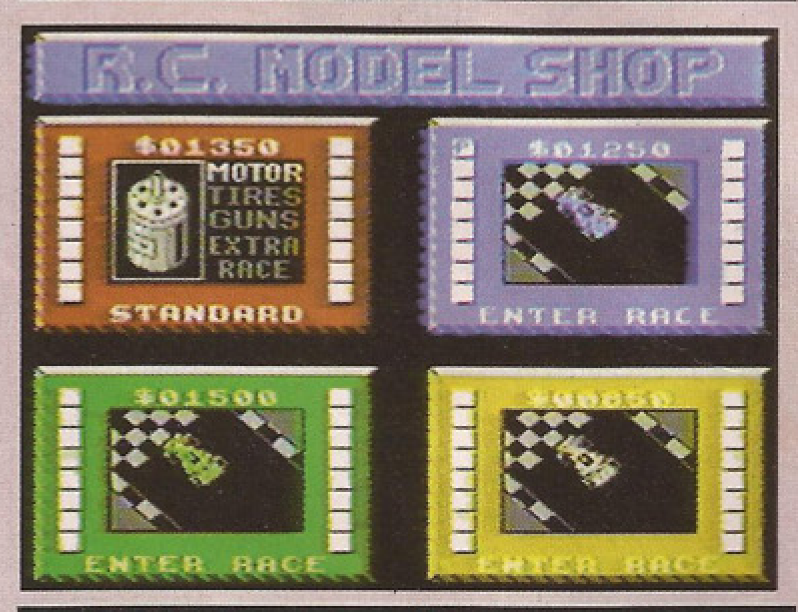
Muchas pistas

Como en todo buen game de carreras, vos disputás pruebas y, dependiendo de tu colocación, ganás dinero y puntos. El dinero debe ser usado para mejorar tu auto, mientras que los puntos pueden otorgarte la copa de campeón. Intentá acumular bastante dinero para volver a tu máquina prácticamente imbatible. Sólo así estarás seguro de muchas victorias y más dinero.

Las 24 pistas del game son variadas y se van volviendo más difíciles al pasar el tiempo. La primera es muy simple, medio cuadrada. Al alcanzar la sexta fase la cosa empieza a complicarse. La pista no es lineal, tiene muchas curvas y trampas para volverte absolutamente loco. Respirá hondo, meté la sexta y entrá en el superdivertido mundo de R.C. PRO-AM 2. ¡No te vas a arrepentir: el game es lo máximo!

Mejorando el auto

Vos comenzás con un auto simple y poco competitivo. Pero esto no es un gran problema. Al principio todos los autos son iguales. Así que a conseguir platita, y no seas amarrete: gastala en el auto.



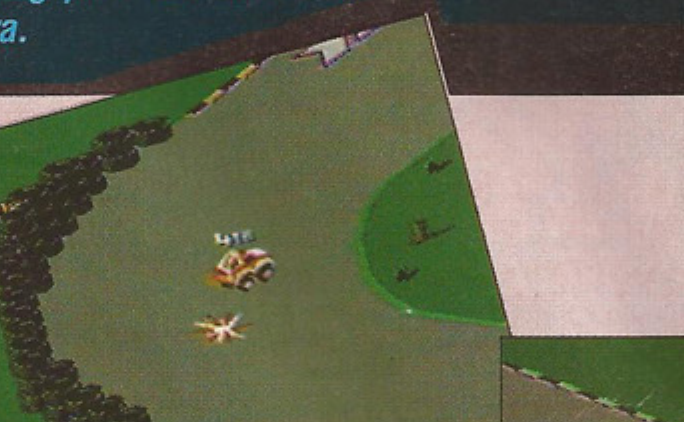
Vas a encontrar varios ítems en la R.C. Model Shop. Lo más caro es un supermotor. Cuesta "sólo" 50.000.

Items en la pista

Las pistas están llenas de ítems. Muchos de ellos son buenos: municiones, dinero, protección extra, Continues y bombas. Pero otros sólo molestan. Evitá el agua, el barro, los troncos de árboles, el aceite y el hielo. Estos ítems pueden disminuir tu ritmo. ¡Está atento para no pasar por encima de ítems equivocados!

Pasá sobre las flechas blancas para ganar impulso. Es el mejor modo de aumentar rápido tu velocidad. ¡Volá bajo!

Cuidado con este avión. Tira bombas contra vos. Si acierta, perdés mucho tiempo. Andá en zigzag para confundir su mira.



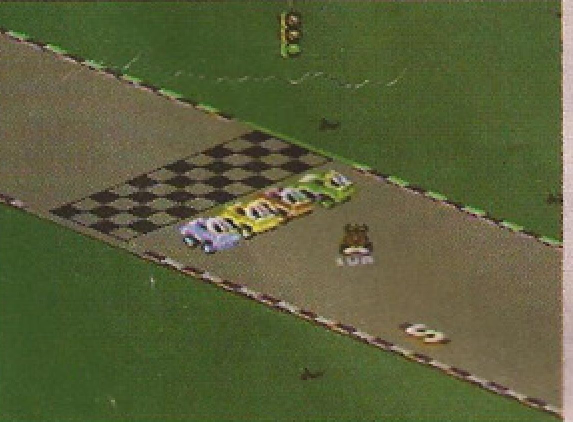
PODES COMPRAR MOTORES, NEUMATICOS, ARMAS, MUNICIONES, ESCUDOS, ACEITE PARA JOROBAR A LOS ADVERSARIOS, NITROGLICERINA Y HASTA CONTINUES. NO GASTES EN EL MOTOR ENSEGUIDA. TRATA DE COMPRAR BUENOS NEUMATICOS ANTES QUE NADA.

R.C. PRO-AM 2/Tradewest

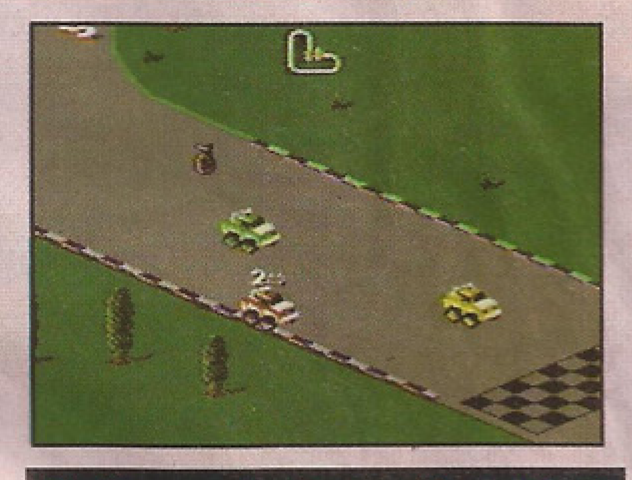
Carrera 1 a 4 jugadores



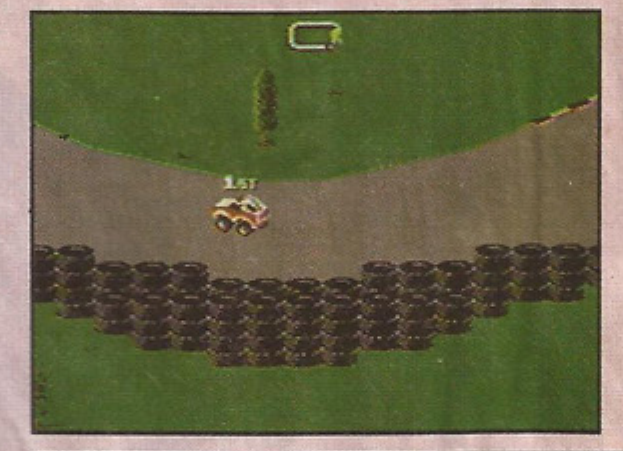
GRAFICO SONIDO DESAFIO DIVERSION



Mirá esto: una vida reluciente para quien complete la primera vuelta en primer lugar. Acelerá para ganar y ganá una vida extra muy útil.



El ritmo es alucinante. El cambio de posiciones, constante. Podés ir de la 1ª a la última en cuestión de segundos. Y viceversa (mucho mejor).



Controlá el trayecto a recorrer en el mapa que está siempre en el tope de la pantalla. Así podés anticipar las curvas como todo un campeón.

EL DINERO ES FUNDAMENTAL PARA MEJORAR TU AUTO. EL PRIMERO EN LLEGAR EN CADA PRUEBA SE LLEVA 1.000. PERO ESTO NO ES SUFICIENTE: NO DEJES ESCAPAR NINGUNA BOLSITA CON DINERO. ¡APARECEN EN LA PISTA A CADA MOMENTO!



Además de la historia muy original, Linus trae a tu Nintendito un género de game bastante conocido entre los jugadores de PC: el de la aventura. Para alcanzar tu objetivo, vas a tener que resolver un montón de problemas y acertijos. Será necesario conversar con personas, investigar lugares, recoger y usar los más variados objetos. Hay muchos mensajes en la pantalla, pero no te preocupes: podés leerlos en inglés, español, francés o alemán. Dicho así, parece que fuera un RPG, pero no lo es. Tiene unas fases de acción dignas de Super Mario. Es un game rebueno.

ET go home

Linus es un simpático habitante del planeta Linolandia. Tiene que probar a sus coterráneos que "descubrió" la Tierra, en uno de sus viajes intergalácticos, sacando fotos de nuestro planeta. Pero Linus está sin dinero, sin carnet de conductor, sin pasaporte, nave espacial ni cámara para fotografiar. Y tiene que juntar todo esto para hacer el viaje. ¿Cómo? Eso es lo que vamos a ver.

Cómo funciona

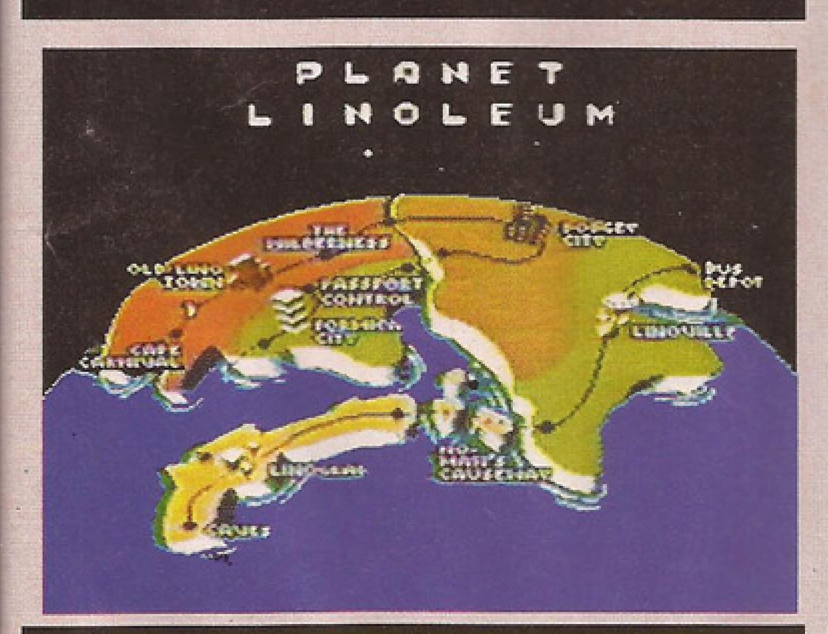
En cada punto del mapa del planeta, vas a encontrar un lugar que tenés que explorar. En estas pantallas, controlás una flecha. Apuntá la flecha hacia una puerta, ventana u objeto, y Linus irá hacia ese punto. Ahí tenés que elegir una acción para que realice el personaje, usando las palabras look (mirar), pick-up (tomar), talk (conversar), give (entregar) y use (usar). Usá el botón B para elegir la palabra y A para confirmar. Todos los ítems que agarra Linus quedarán guardados en el inventario. Para usarlos, usá A o el Direccional para elegir el ítem deseado del inventario.



En Cabo Carnaval, seleccioná la moneda en el inventario. Apuntá la flecha hacia la máquina de la suerte y seleccioná la acción use. ¿Entendiste?

Acción

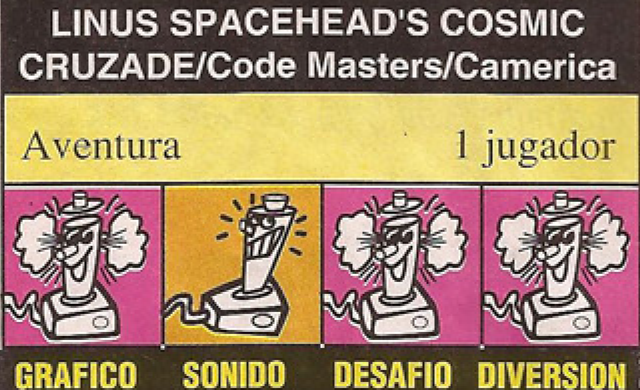
Los diversos lugares de Linolandia son conectados por pantallas de acción. En estas pantallas, Linus no puede dar un paso sin toparse con bichos extraños, máquinas y otros peligros existentes. Y como no usa armas, el truco es esquivar los obstáculos. Si caés, hermano, fuiste. Para refrescarte, podés tomar unos tubitos que guiñan en varios lugares de la pantalla. Cada diez tubitos juntados te dan una vida.



Vas a tener que visitar los lugares de Linolandia varias veces.



El game comienza en la Old Lino Town. Usá pick-up para agarrar y guardar la moneda y la teleporte key.



EL GAME TIENE PASSWORD. PARA SABER LAS SEÑAS DEL LUGAR DONDE ESTAS VOS, BASTARA PRESIONAR SELECT Y APRETAR START DOS VECES

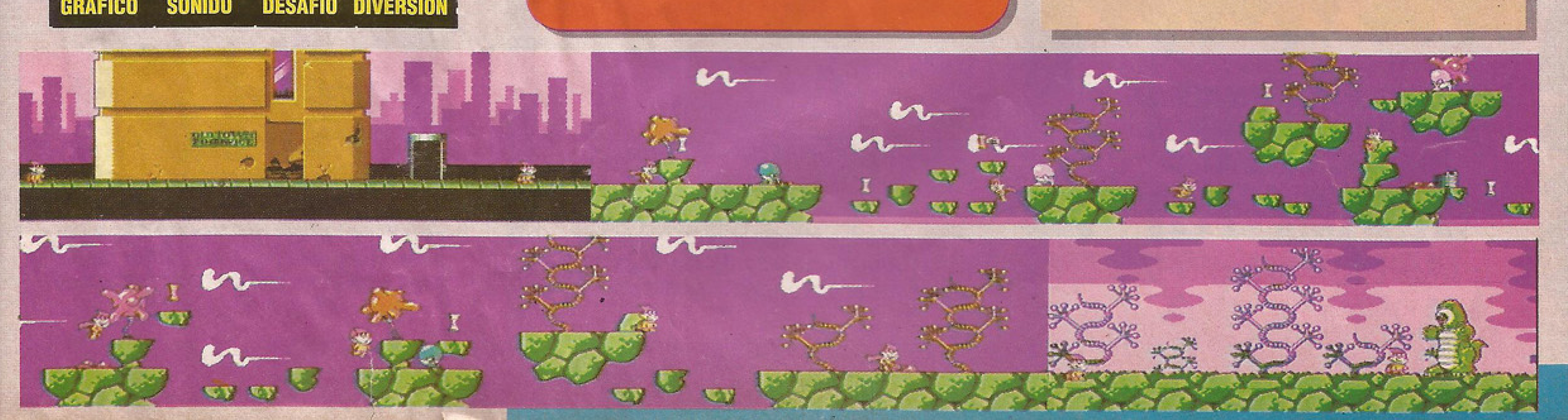
PUNTAS PARA COMENZAR

OK, te vamos a dar un empujoncito para que comiences el juego. Estas son las primeras cosas que tenés que hacer. Con esto es suficiente para tomarle la mano y seguir adelante.

1 Tomá la moneda y la teleport key en Lino Town.

2. Andá a Cabo Carnaval y usá la moneda en la máquina de la suerte. Después, hablá con el tipo en la ventanilla. El te va a decir que tenés que conseguir un carnet de conductor y un pasaporte.

3. Andá al correo de Lino Town. Entrá con el comando use door. Sacá fotos con la máquina de la derecha, colocando una moneda. Cambiá unas palabras con el fulanito del mostrador de la izquierda. Después hablá con el que está al lado; te va a pedir certificado de nacimiento y dos fotos. Dale las cosas y recibí el pasaporte.



TAZ-MANIA

¡Sujeten las consolas, agarren bien los joysticks y ajústense los cinturones! Un huracán ambulante llamado Taz-Mania acaba de llegar con mucho apetito, a tu Master System. Y digamos de paso, es un juego muy bien hecho. El movimiento de los personajes es bastante rápido, digno de un legítimo Demonio de Tasmania. Controlar a este bicho no es una tarea muy fácil y exige un control preciso de los joysticks. Los escenarios son muy lindos y coloridos. Y el grado de desafío, en general, no es muy grande. Se puede enfrentar el juego sin ningún temor.

¿Huevo Gigante? ¡Glup!

La historia del game es la misma de la versión para Mega Drive. Taz-Mania oye hablar de un ave gigante, que pone huevos enormes, y enseguida ansía devorarlos. Atraviesa selvas, ríos, cavernas y templos sagrados tratando de encontrar el huevo y saciar su hambre inacabable. Para enfrentar a los enemigos, basta usar el ataque-huracán y éstos son arrojados lejos.

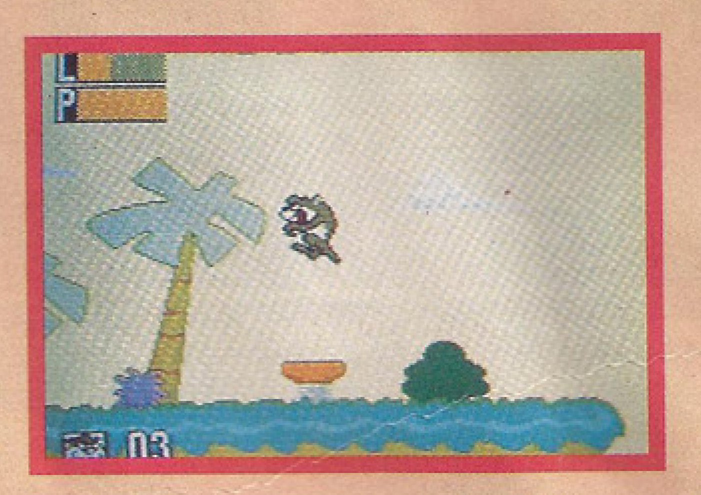


ITEMS	
	Repone parte de las energías.
	Da invencibilidad temporaria.
	Vida extra.

HAY VARIAS BOMBAS ESPARCIDAS POR EL JUEGO. CUIDADO CON TOCARLAS, SI NO TAZ-MANIA SE LAS TRAGA Y ...¡BUM!

PRIMERA FASE

La aventura de Taz comienza en una selva. Usando los resortes, explorá las partes altas de la pantalla. Hay muchos pollitos que podés devorar.



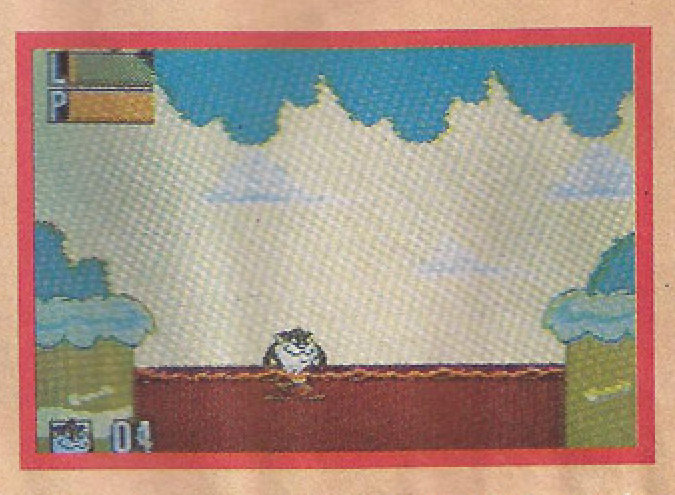
Saltá en el primer resorte de la fase, alcanzando la nube de arriba. Es la primera vida que aparece.



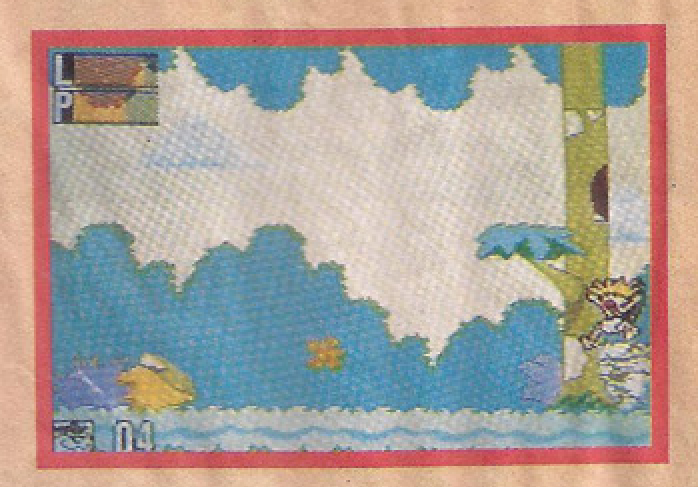
Para derrotar al primer jefe, basta quedarse girando en uno de los ángulos y dejar que el tonto intente cornearte.

SEGUNDA FASE

La selva se volvió más cerrada y atemorizante. Subite a las ramas de los árboles y buscá más pollitos.



Si caés en arenas movedizas, no hay problema: con algunos saltos basta para librarte.



El jefe de la fase tira tres flechas y después se te viene encima. Saltá las flechas y quedate con el huracán conectado, esperándolo en un ángulo.

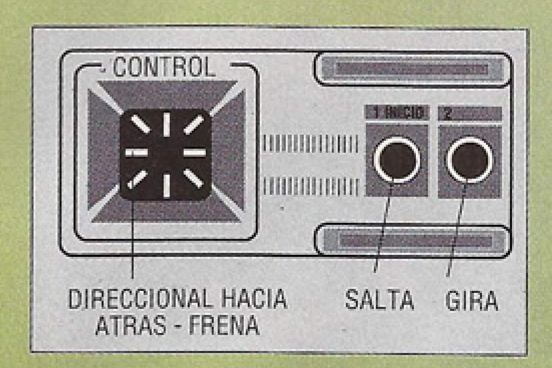
TAZ-MANIA / Sega

Acción 1 jugador






GRAFICO SONIDO DESAFIO DIVERSION



TRATA DE QUEDARTE CON LA BARRA DE ENERGIA SIEMPRE LLENA, PUES ES MUY COMUN ENGULLIR BOMBAS EN EL JUEGO

CASI TODAS LAS FASES TIENEN UNA VIDA EXTRA. BUSCALA.

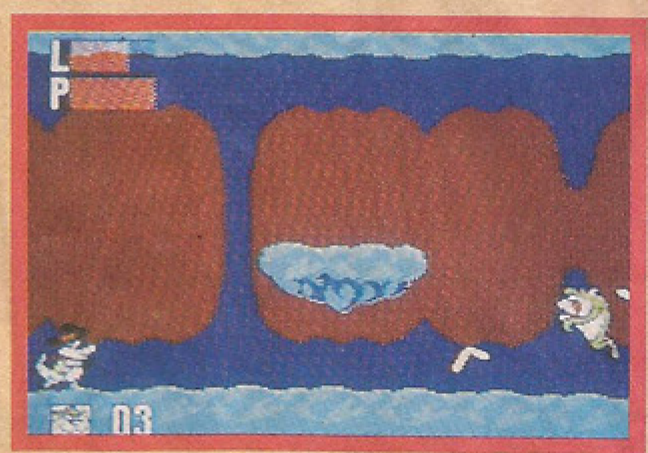
PARA DAR SALTOS MAS LARGOS, USA EL HURACAN EN CUANTO ESTES EN EL AIRE

TERCERA FASE

Ahora el game se complica un poco. Las fases se agrandan y parecen laberintos. Si caés en un pozo de lava, perdés la vida inmediatamente. Ponete experto con los espinos del techo y da saltos pequeños para no perder energías.



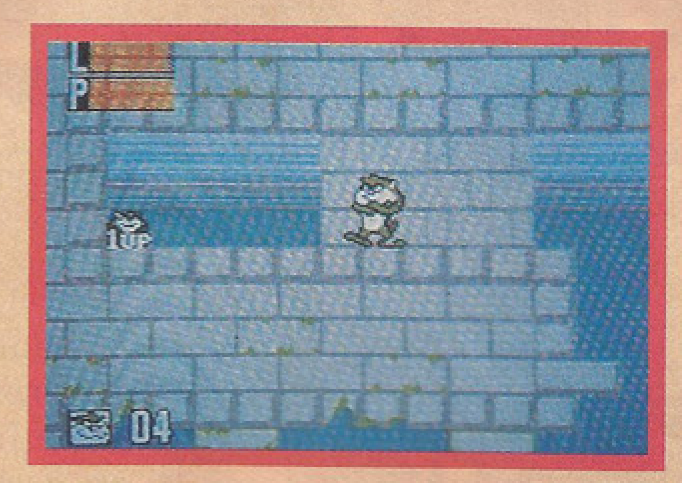
Enseguida de la entrada de la fase, subí hasta el techo y vas a encontrar una vida extra.



Saltá entre los dos bumerangs del jefe yacaré hasta que él salte hacia la plataforma de arriba. Cuando esté todavía en el aire, atropellalo con tu huracán.

CUARTA FASE

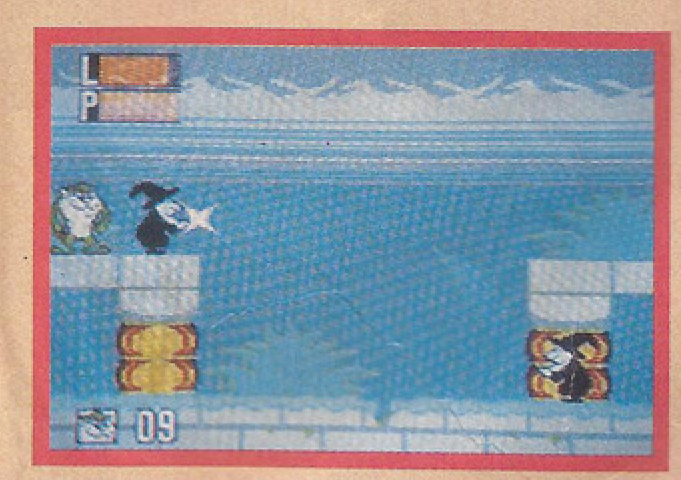
Taz-Mania explora los laberintos de un templo abandonado. Momias y fantasmas serán tus nuevos enemigos. Ahora, tenés que buscar mucho más para encontrar la salida. Si aparecen unos bloques impidiéndote el paso, no dudes: usá el huracán para quebrarlos.



En la segunda pantalla de la fase, podés acumular vidas. Primero, agarrá la vida extra en este lugar y saltá a la derecha...



... donde vas a encontrar esta gelatina. Dejá que Taz-Mania la atraviese y que caiga en el piso de abajo, donde hay otra vida. Enseguida tirate en un agujero, volvé al comienzo de la fase y repetí el truco cuantas veces quieras.



Quedate encima de una de las plataformas, esperando el momento en que una de las brujitas se pose allí. Entonces, sólo tenés que agarrarla. Después de que extermines a una de las brujas, vas a agarrar a la otra fácilmente.

QUINTA FASE

Esta fase te va a exigir mucha precisión en el control de tu personaje, porque las montañitas y plataformas resbalan que da miedo. Si caés en el agua, fuiste. Está atento a los bloques que tapan el paso. Vas a tener que reventarlos con el mazo.



Saltá hacia esta plataforma sin miedo de caer en el agua. Cuando Taz-Mania esté cayendo en ella, el enemigo dará un salto, cediéndole el lugar. Sólo tenés que despacharlo después con el huracán.



No hagas pavadas. Abrí este pasaje de bloques con el huracán y vas a encontrar cosas muy interesantes allá abajo.



El pájaro, último jefe del juego, sólo puede ser alcanzado cuando vuela. Cuando se te venga encima con un ataque por tierra, tirate lejos. Es el dueño del huevo que Taz-Mania tanto desea comerse.

Si te gustan los juegos que obligan a la gente a pensar, experimentar y explorar, Heroes of the Lance te va a mantener ocupado por mucho tiempo. Mezcla de RPG con aventura y acción, el game es bastante diferente de todo lo que ya salió para Master aquí hasta ahora. Controlás ocho personajes con características, habilidades, poderes y grados de fuerza diferentes. Para cada desafío, hay siempre un personaje más indicado. Detalle: podés cambiar uno por el otro cuando quieras. Lo difícil es saber cuándo y dónde usar cada uno.

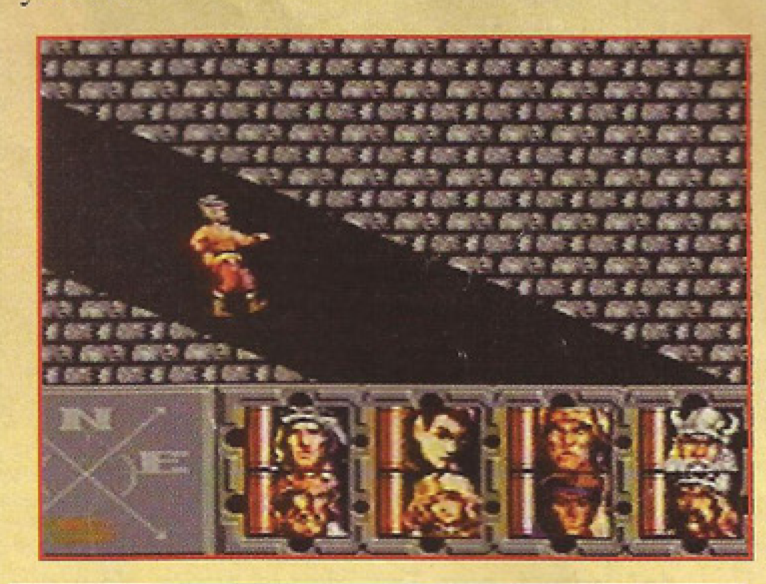


Objetivo

Una terrible amenaza aparece sobre el reino de Krynn, patria de los Compañeros de la Lanza (nuestros ocho personajes). La Reina de las Tinieblas extendió su poder por toda la tierra, despertando a los Dragones del Mal y creando un aterrador ejército de Draconianos. Si el reino de Krynn fuera controlado por el mal, el mundo entero estaría perdido. Para evitar que esto ocurra, los ocho guerreros deben encontrar los Discos de Misakal. Estos objetos contienen la fuerza de los Dioses, la única capaz de detener a la Reina de las Tinieblas. Los discos están en las ruinas de Xak-tsaroth. Pero para conseguirlos, tendrás que enfrentar al monstruoso dragón Khisanth.

Brújula

Las búsquedas de los Compañeros de la Lanza no son fáciles. Será preciso andar por laberintos, entrando en puertas, túneles y pasajes secretos. Vas a tener que usar mucho tu sentido de orientación para no perderte, ya que el game no muestra mapas o algo parecido. Lo máximo que tendrás es una brújula en el ángulo inferior izquierdo de la pantalla, que informa hacia qué lado estás yendo.



Buscá en todos los ángulos. Podés encontrar lugares sorprendentes.



GOLDMOON

Sacerdotisa con grandes poderes mágicos. Es la primera en usar los Clerical Staff Spells.



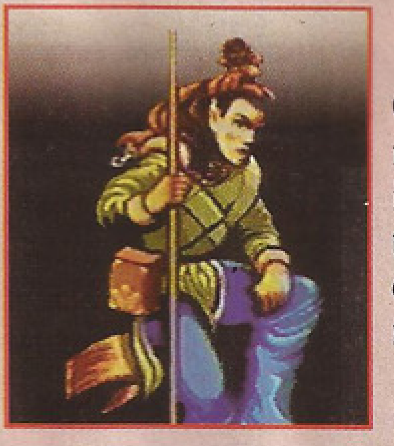
STURM

Lucha solamente cuerpo a cuerpo, pero usa dos espadas. Tercera opción para usar los poderes de Goldmoon.



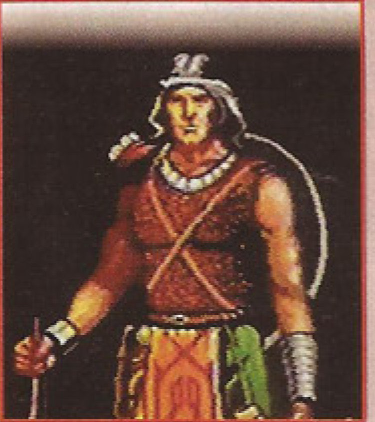
RASTLIN

También tiene poderes mágicos, aunque sea físicamente débil. Es el único que puede usar los Magic User Spells.



TASSIEHOFF

Guerrero. Su arma lanza piedras, ideal para combates a larga distancia. Provoca daños medianos.



RIVERWIND

Guerrero, usa un arco y una espada larga. Puede heredar los poderes de Goldmoon en caso de muerte.



FLINT

Guerrero valiente y temible, usa hacha para distancias largas y cortas.



CARAMON

Guerrero, usa espada y lanza. También puede heredar los poderes de Goldmoon.



TANIS

Maestro espadachín y arquero, es el líder natural de los compañeros. Luchador más peligroso de todos.

LAS ARMAS DE LOS PERSONAJES SE GASTAN CON EL USO. FIJATE EN EL INDICADOR HIT POINTS CUANTAS VECES PODES USARLAS.

MAGIC USER SPELLS
Magias de Raistlin

Charm	Hechizo
Sleep	Sueño
Magic Missile	Misil mágico
Burning Hands	Manos que queman
Web	Tela paralizante
Detect Magic	Encuentra objetos mágicos
Detect Invisible	Detecta cosas invisibles
Final Strike	Destrucción de gran poder, pero gasta todas las cargas

ACORDATE: LOS PODERES DE GOLDMOON PUEDEN RECUPERAR LAS ENERGIAS Y HASTA LA VIDA PERDIDA DE TUS COMPAÑEROS. SELECCIONA EL PODER INDICADO, ILUMINA LA FIGURA DEL PERSONAJE Y SELECCIONA "USE" EN EL MENU PRINCIPAL

CLERICAL STAFF SPELLS
Magias disponibles para Goldmoon o Riverwind, Caramon y Sturm

Cure Light Wounds	Cura heridas pequeñas de los compañeros
Protection from evil	Protege a los compañeros de los enemigos
Find traps	Indica ubicación de trampas
Hold Person	Paraliza a los enemigos
Spiritual Hammer	Tipo de magia de largo alcance
Prayer	Llama la ayuda divina
Cure Critical Wouns	Recupera las energías de los compañeros más dañados
Raise Dead	Resucita a los compañeros muertos
Reflect Dragon Breath	Desvía el aliento de fuego del dragón

Combates

En los oscuros caminos que vos atravesás, encontrarás varios tipos de enemigos. Aprendé a reconocerlos, para saber cómo enfrentarlos. Si fuera mejor luchar de lejos, elegí un personaje con magia de largo alcance. Si podés encararlo de cerca, usá un guerrero fuerte, con arma poderosa y buen nivel de resistencia.

PARA ENFRENTAR AL ULTIMO JEFE, NECESITAS EL PODER DEFLECT DRAGON BREATH

HEROES OF THE LANCE / Strategic Simulations
Aventura/Acción — 1 jugador



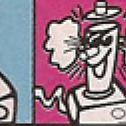




GRAFICO — SONIDO — DESAFIO — DIVERSION

ESTES DONDE ESTES

ELECTROLAB SUPERVISION
Tú video juego personal con super pantalla, auriculares stéreo, y la mejor colección de cartuchos-juegos intercambiables.



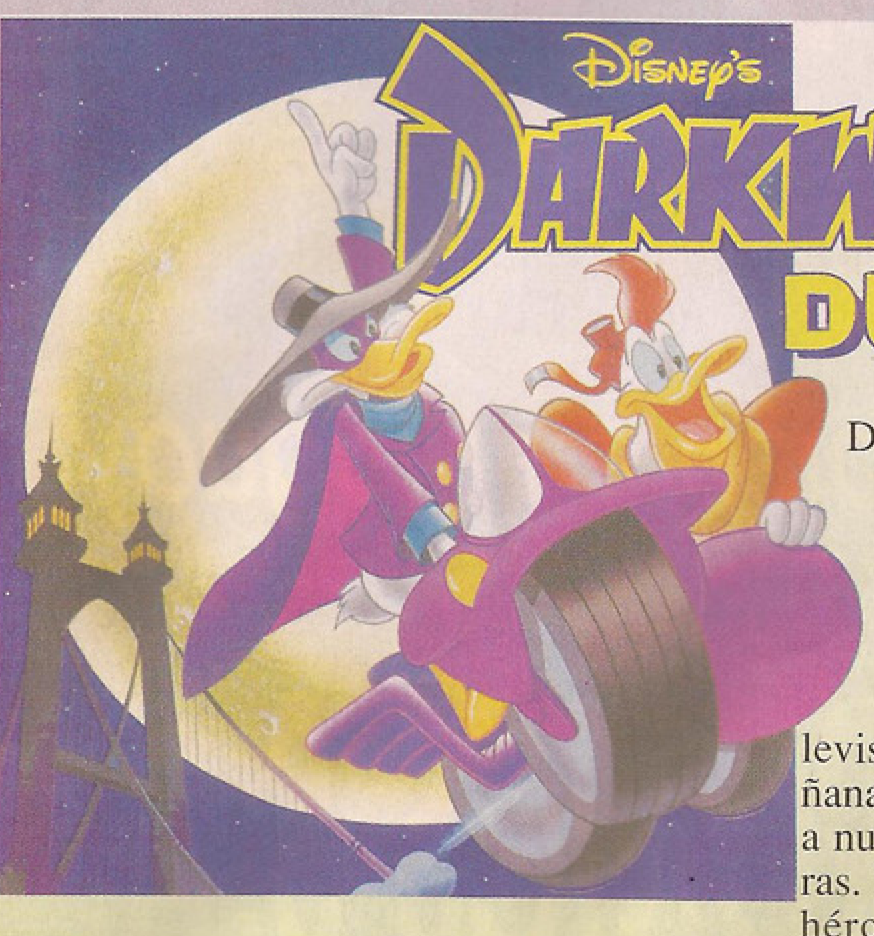
Para jugar y jugar: en la playa, el colectivo, la pileta, el club, o en algún lugar donde tu **FAMILY GAME** no pueda acompañarte...

IMPORTA Y GARANTIZA

ELECTROLAB®

Inclán 3015 - (1258) Buenos Aires - Argentina
Tel: 941-0615/3514/0247 Fax: (01) 941-0508

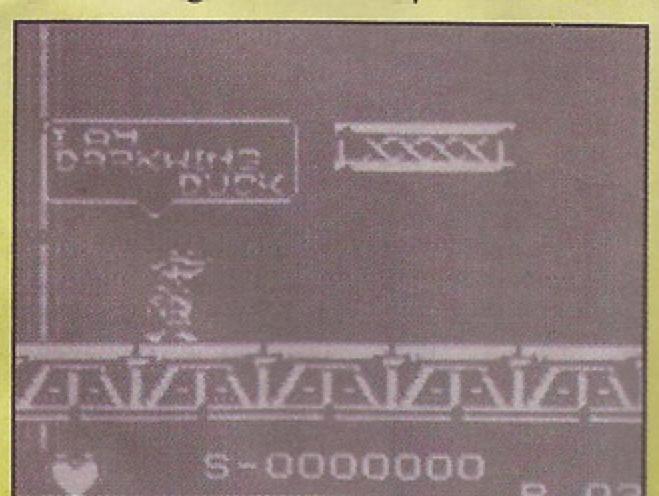
Se juega con vos



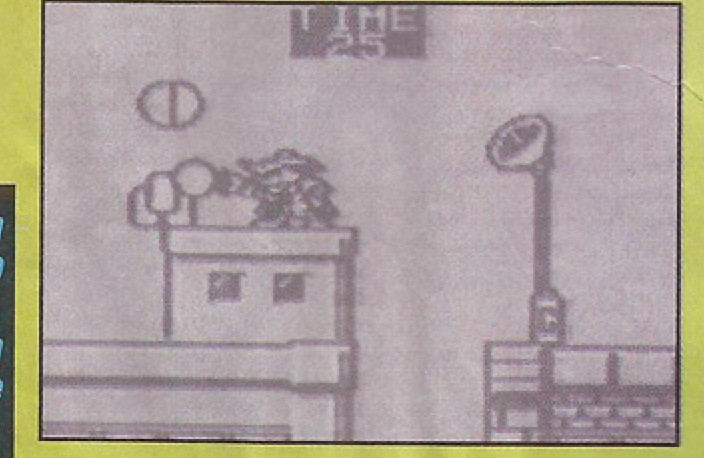
Darkwing Duck es una manía en los Estados Unidos. Basta conectar el televisor cada mañana para asistir a nuevas aventuras. Es un superhéroe con algunos rasgos humanos. Y muchas características de pato. Al fin de cuentas, no se llama "duck" por nada. ¡Es un superpato con todo!

La versión para Game Boy de Darkwing Duck es prácticamente idéntica a la versión original para el Nintendito. Resumiendo: es una maza. Los gráficos son muy cuidados, la música es genial y el desafío, rebueno. La única diferencia es que hay menos enemigos en el Game Boy que en la versión de NES.

FOWL es la sigla de una organización criminal que asola la ciudad con sus crímenes. Darkwing Duck, o sea, vos, tiene la misión de acabar con la fiesta de FOWL. Muchas y muchas fases, enemigos a granel y trampas por todos lados. Todo esto hace de Darkwing Duck un juego excelente. También, no es para menos: llega de la mano de Capcom. Diversión garantizada. ¡Y de mucha calidad!



Es nuestro héroe. Hacé que salte, corra y les complique la vida a los criminales. ¿Viste cómo pone cara de maldito?



Cada vez que aparezca un GO en la pantalla, no dudes: tirátele encima. La recompensa será una fase de bonus llena de ítems.

DARKWING DUCK / Capcom

Acción — 1 jugador

GRAFICO · SONIDO · DESAFIO · DIVERSION

EL JUEGO SE DESARROLLA EN SIETE LUGARES. COMENZA POR EL PUENTE (THE NEW BRIDGE). ES MAS FACIL.

INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE / U.S. Gold

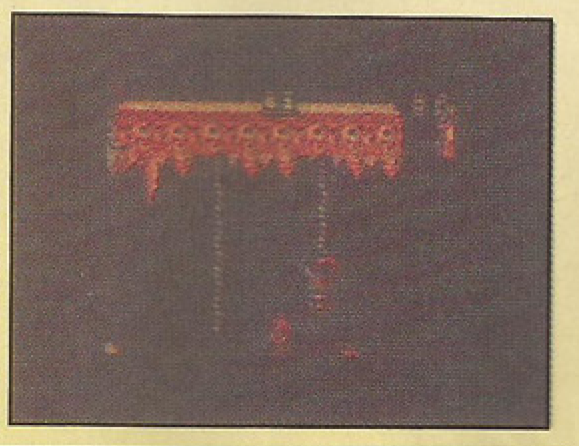
Aventura — 2 Mega — 1 jugador

GRAFICO · SONIDO · DESAFIO · DIVERSION



Indiana Jones y la Ultima Cruzada, la película, fue estrenada en 1989. Tres años y medio después, es con este episodio que Indy aparece en la pantallita del Game Gear. La U.S.Gold hizo un game con excelentes gráficos y música muy superior a la común. Pero con un desafío capaz de asustar al propio Indiana Jones. Si fuese un poco más fácil el juego sería perfecto. Incluso así es una buena opción.

Son seis fases con scrolls variados, en los cuales tenés que usar toda tu habilidad para rescatar el Holy Grail y a tu papá. Fueron secuestrados por los nazis. ¡Gente de lo peor, che! Indios nada amistosos, cowboys agresivos y adversidades a rolete, como peñascos y desfiladeros. La vida en el Viejo Oeste no era fácil.



Dos cuerdas paralelas que no aparecen porque sí: saltá de una a la otra. Y evitá caerte: cuanto mayor la caída, más energía perdés.

NO TODO ES TAN MALO COMO PARECE. INDIANA TIENE CONTINUES.

80 segundos

Para complicar las cosas un poco más, tenés solamente ochenta segundos para completar cada nivel. Y la mayoría son para arrancarse los pelos. Pero algunas partes son tan fáciles que solamente aumentan la frustración de los niveles más difíciles. ¡Qué canallada!

Si tu tiempo se está acabando, corré tras los relojitos de arena para ganar tiempo extra. Como ya debés imaginarte, los relojes de arena son más raros que los dientes de gallina. Si te gustan los grandes desafíos, andá volando a buscar este game. En caso contrario, jugá solamente para admirar los gráficos. ¡A no ser que tu papá tenga una fábrica de pilas para alimentar tu Game Gear!



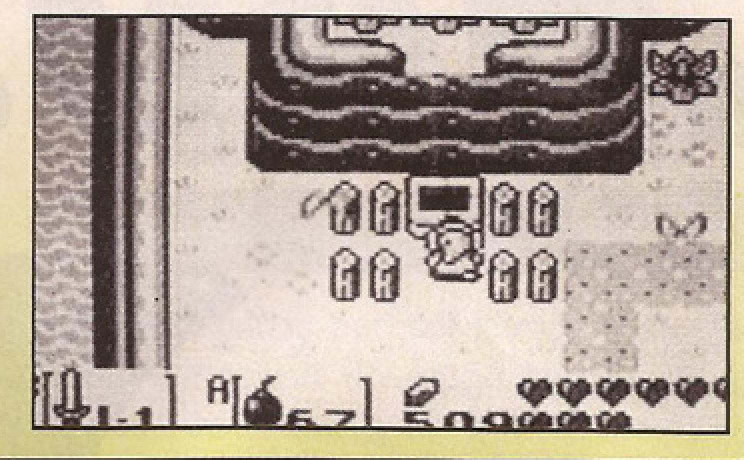
En la tercera fase, cuando las bolas de fuego comienzan a caer, saltá enseguida. Si demorás un segundo, te convertís en asado chamuscado.



THE LEGEND OF ZELDA LINK'S AWAKENING



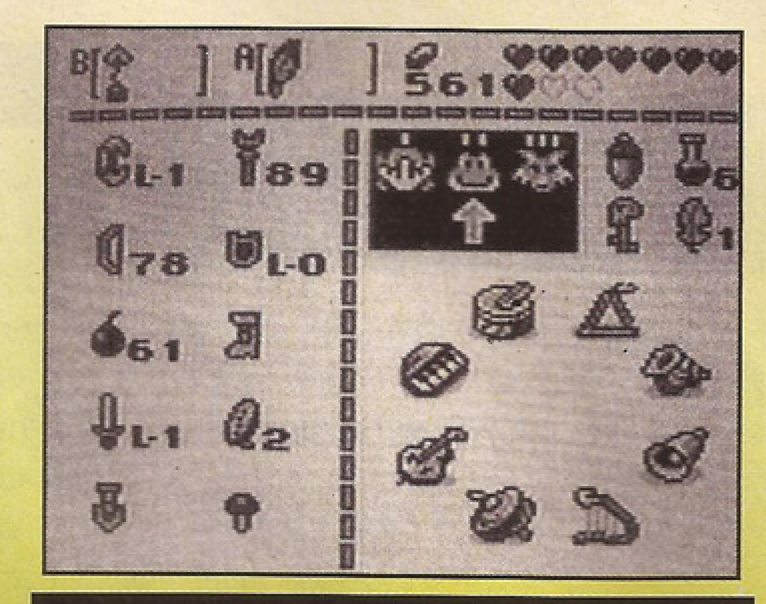
Todavía falta bastante para la presentación de este juego, pero no resistimos la tentación. ¡The Legend of Zelda promete ser uno de los mayores éxitos para el Game Boy! Por las imágenes de que disponemos del game, se puede ver que será muy parecido a las famosas versiones para el Nintendito y Super NES. Pasajes secretos, cavernas, armas, castillos... ¡todo igualito! Este va a ser uno de esos games que te va a hacer llevar el Game Boy hasta debajo de la ducha.



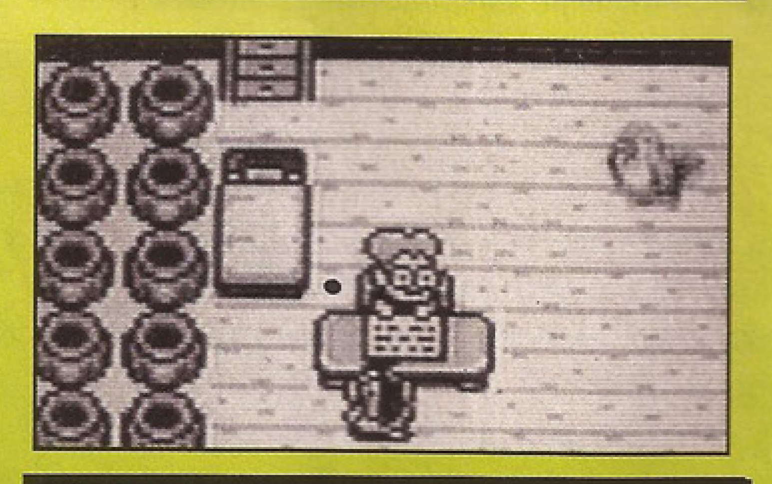
¿Escena familiar, no? En este juego también hay muchos pasajes secretos para abrir, como en las otras versiones.

Arsenal variado

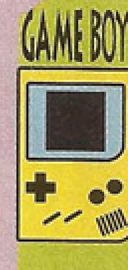
La versión del clásico Zelda para Game Boy no economiza memoria: ¡tiene 4 Mega! Ya te podés ir imaginando el tamaño de los mapas, castillos y laberintos que van a aparecer. El game tampoco economiza en los ítems. La lista de objetos que hay que recoger es grande. Link dispone de varios equipos, como espada y escudo protector (que pueden ser fortalecidos durante el juego), bombas, botas de Pegaso (para correr), arco y flecha y una inédita varita mágica para encantar a tus enemigos.



Fijate en la lista de ítems que el personaje tiene que recoger durante el juego.



La visual y el funcionamiento del juego son muy parecidos a los del Super NES

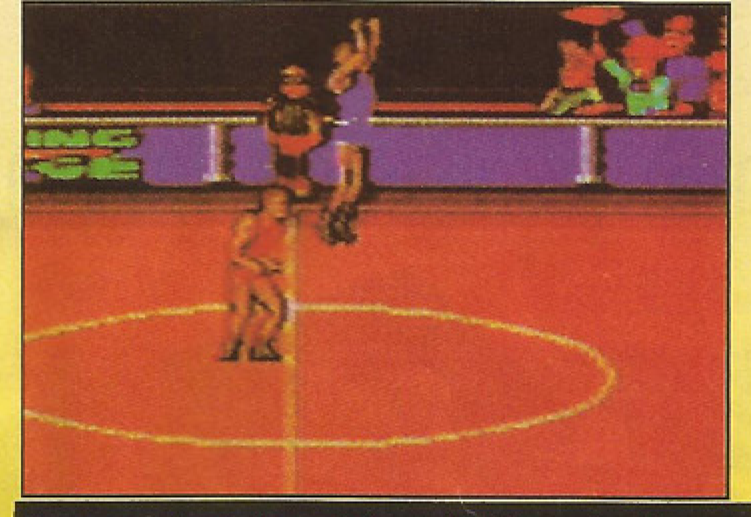




ARCH RIVALS



Si estaba faltando un buen juego de básquetbol para el Game Gear, Arch Rivals llegó para terminar con esa deuda. Conocido en las versiones arcade, Mega y Super NES, el juego aparece ahora para el portátil de Sega con buenos gráficos y jugabilidad. El juego sólo tiene un pecado: los deshonestos golpes para sacar a los adversarios de una jugada se quedaron en el tintero. Eran marca registrada del game y se echan mucho de menos.



Para conducir la pelota y driblear, basta mover el Direccional

Dos a dos

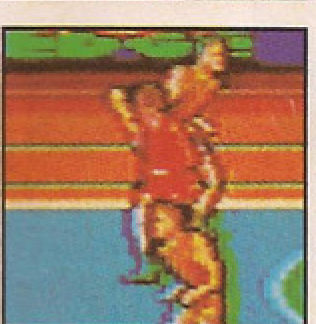
Podés elegir entre cuatro teams: Brawl State, Los Angeles, Natural High y Chicago. Los teams tienen solamente dos jugadores, y los partidos se desarrollan en cuatro tiempos de cuatro minutos cada uno. Como en una transmisión para TV, la pantallita del game muestra al juez pitando faltas, al técnico del equipo protestando o a lindas chicas bailando con pompones entre un tiempo y otro.

Entre un tiempo y otro, las chicas de los pompones aparecen en la cancha para dar un clima alegre.

MOVIMIENTOS



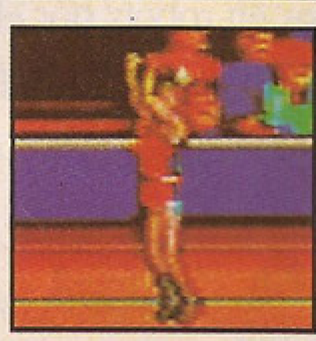
ENTERRADA
Acercate al canasto y apretá 2



BLOQUEO
Sólo funciona en tu campo defensivo. Apretá 1



PASE
Apretá el B



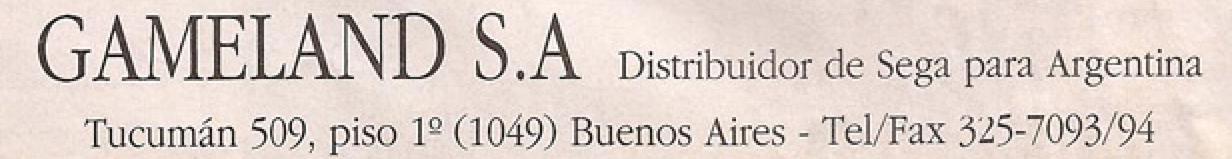
TOQUE
Sólo funciona en tu campo defensivo. Apretá 2

CHAU!

Llegó el Puerco-Espín Supersónico que nadie puede detener...

Super veloz y divertido, Super Sónico.
El juego de mayor suceso en el mundo entero
llega a la Argentina para tu Master System,
Megadrive o Game Gear.
Sonic tendrá que atravesar unas pantallas increíbles con
una velocidad supersónica para liberar a sus amigos del bosque
que fueron transformados en robots por el despiadado Dr. Robotnik.
¿ Creés que estás listo para vivir esta aventura a toda velocidad ?
Sonic es lo más rápido que verás en videojuegos, si es que lo ves.









C.O.N.C.U.R.S.O

Una Consola Para Un Amigo

Completá el cupón y envialo a *Action Games*
Entre todos los participantes se sorteará una consola Super Bitgame obsequio de



Nombre y Apellido: ....

.... Edad: ....

Nº y Tipo de Documento: ....

Dirección: .... C.P.: ....

Localidad: .... Tel.: ....

Provincia: ....

A continuación completá los datos del AMIGO al que le vas a regalar la consola, si ganás. Suerte.

Nombre y Apellido: ....

.... Edad: ....

Nº y Tipo de Documento: ....

Dirección: .... C.P.: ....

Localidad: .... Tel.: ....

Provincia: ....

Mandá tu cupón antes del 15 de cada mes.

Aclaramos que la consola la gana la persona a la que se la regalaron, la cual será la encargada de retirar el premio presentando su documento y una fotocopia del documento del amigo que se la obsequió.
Agradecemos la colaboración de Pachi (un amigo de siempre) para la realización de este concurso.

Armá este sobre y envialo por correo a Editorial Quark.
o entregalo personalmente de 10 a 13 y 14 a 17hs.

Pegar sobre esta barra

Remitente: ....

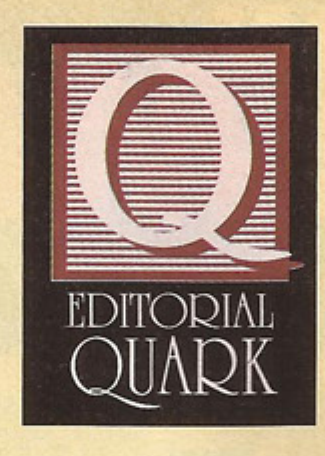
Estampilla



C.O.N.C.U.R.S.O

Una Consola para Un Amigo

Editorial Quark S.R.L.
Azcuénaga 24, 2º piso, of. 4
(1029) Capital Federal



Azcuenaga 24 - 2º - Of. 4
1029 - Buenos Aires - Argentina
Tel. 951-6239 - Fax 952-3834

Editor Elio Somaschini

Director Claudio E. Veloso

Publicidad Juan C. Botana

Distribución Capital
Distribuidora Cancellaro S.R.L.
Interior
Distribuidora Bertrán S.A.C.
Santa Magdalena 541 - Capital
Uruguay
Berriel y Martínez
Paraná 750 - Montevideo - R.O.U.

Fotocromía Artes Gráficas Vladimir
Jufre 537 - 1º - Capital

Impresión Editorial Antártica S.A. - Chile

Action Games es una publicación mensual de Editorial Quark S.R.L., adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas.
Esta versión en castellano de **Açao Games** es publicada mediante convenio y bajo licencia de Editora Azul, Sao Paulo, Brasil.
El material publicado en esta edición corresponde a la versión original de **Açao Games**
Action Games no se responsabiliza por el cumplimiento de la ofertas y publicidades de sus anunciantes, ni tampoco por la legitimidad de los nombres y/o marcas que utilizan.
Todos los productos o marcas que se mencionan son al efecto de prestar un servicio al lector y no entrañan responsabilidad de nuestra parte.
La modificación o supresión de alguna característica de los productos mencionados es responsabilidad absoluta de sus fabricantes, distribuidores y/o comerciantes, y no de la editorial.

ANO 2 - Nº16 - Septiembre 1993



ACTION GAMES

FROGGY VIDEOGAMES

Concurso Uruguay

CONCURSO SOLAMENTE VALIDO PARA RESIDENTES EN LA REPUBLICA ORIENTAL DEL URUGUAY.

10 FAMILY GAME

FECHA DE SORTEO: 15 DE OCTUBRE

Nombre y apellido: ....

....Documento: ....Edad:........

Dirección: ....

....Tel: ....

¿Qué máquina tenés?:...

¿Qué otra te gustaría tener?:...

¿Cómo se llama el o los comercios en los que comprás tus videogames?:....................................

....

Los cupones se reciben por correo o personalmente en FROGGY - Video Games : Paraguay 1321, piso 7º, Montevideo - URUGUAY.
El sorteo se realizará el 15 de octubre de 1993 a las 17 hs. , en Froggy - Video Games.

Pegar sobre esta barra gris

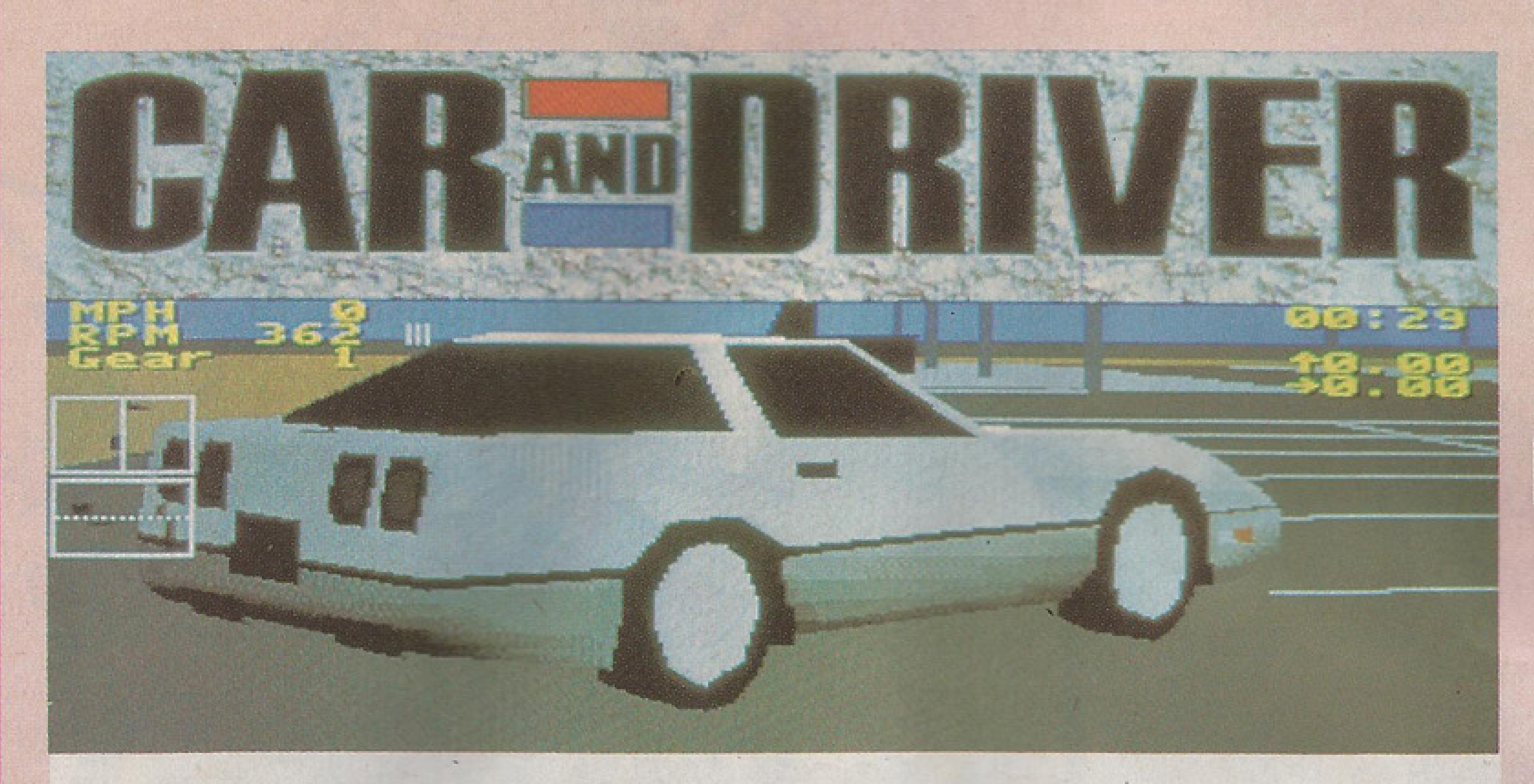
Remitente:..

Estampilla

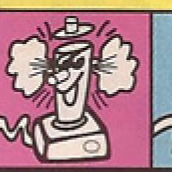
CONCURSO
ACTION GAMES - FROGGY
URUGUAY

FROGGY - Video Games
Paraguay 1321, Piso 7º
Montevideo - Uruguay





TEST DRIVE TEN OF THE BEST

CAR & DRIVER / Electronic Arts			
Simulador	5 Mega		1 jugador
			
GRAFICO	SONIDO	DESAFIO	DIVERSION

Realismo

Car & Driver tiene una gran dosis de realismo, al contrario de otros simuladores como el GP Unlimited, en el cual el auto no se comporta, en ciertos detalles, como una máquina real. Vos tenés 12 opciones de visión, 3 dentro del interior del auto y 9 externas. En todas, podés sentir las reacciones: el frente se levanta en arrancadas bruscas o bajarse en las frenadas, sentís la inclinación en las curvas, subidas y ondulaciones del asfalto.

Si te gusta conducir y tu computadora es por lo menos una AT 386, andá corriendo por este juego, que es uno de los simuladores de autos más originales que hay disponibles para PC. Car & Driver - Test Drive Ten of the Best es un juego con doble diversión: vos dirigís los automóviles o te informás mediante reportajes sobre cada máquina o pista. Con un detalle: son todos artículos reales, publicados en la famosa revista estadounidense Car & Driver, que dio nombre al game.

Car & Driver tiene todas las opciones de un buen simulador y un poco más. Es uno de los primeros simuladores de autos presentado, después de un largo período de hibernación, sin innovaciones en el mundo de los games para computadora.

Juego e informaciones

Para comenzar, podés instalar en tu computadora los dos módulos separadamente: sólo el game o el Magazine (que contiene el game y los artículos, análisis y datos técnicos de autos y pistas). En el modo Magazine, disponés de todas las informaciones técnicas de cada máquina, desde el motor hasta el equipo de sonido. Recibís, también, imágenes digitalizadas de los autos, preparadas especialmente para el juego. O sea, no son imágenes reales de los originales.

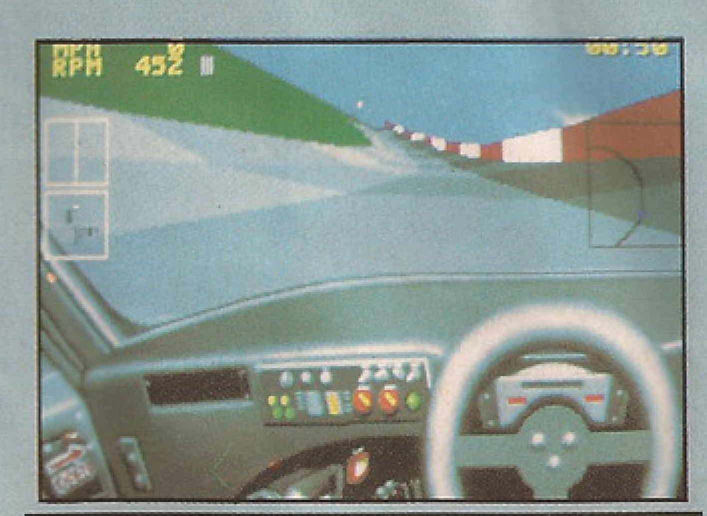
En las fichas de cada pista, te enterás de detalles sobre el trazado, cuál es el auto más adecuado para cada una, qué cuidados tener, cómo obtener el mejor desempeño, etc.

DIEZ PISTAS

Podés correr en pistas planas y con relevos, o probar tu máquina y dar vueltas por una pista sólo para maniobras y ejercicios. En total son 10 opciones. Fijate en las principales características de algunas de ellas.

New York Highway 97 - Sigue el patrón Test Drive, con peñascos de un lado y abismos del otro. Tiene subidas, bajadas y curvas peligrosas, es de mano doble y tiene tránsito.

Oval Speedway - Pista de Indy, con curvas inclinadas, buena para probar toda la potencia del motor.



En la Oval, quedate en la segunda de las cuatro fajas indicadas en la pista. Es la más estable y la más rápida.

Mahomet Drag Strip - Rectón con cerca de 400 metros, que sirve sólo para probar el arranque de los autos. En él no tenés opción de cambio automático.

TUS MAQUINAS

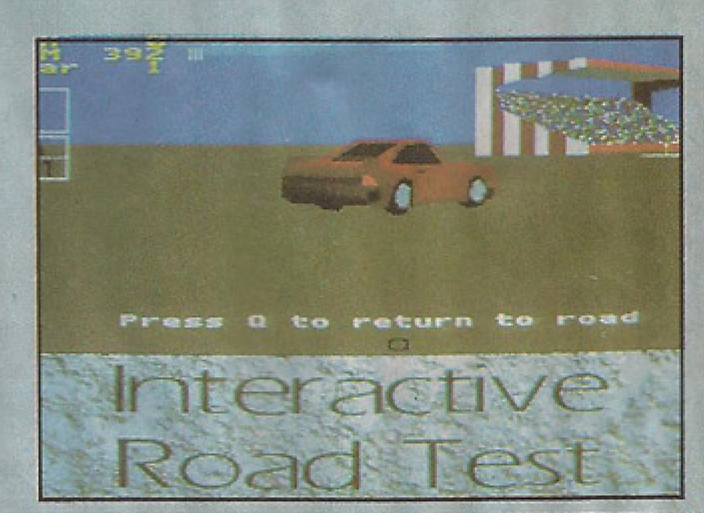
Tenés 10 opciones de autos, desde clásicos como el Shelby Cobra 66 hasta el más nuevo prototipo de la Mercedes para el Mundial de Marcas, el C11 IMSA. Conocé algunos de ellos.

Mercedes C11 IMSA - Es el más potente, el más rápido y veloz. Motor de 1000 HPs. Cuidado con colear en las curvas.

Lotus Espirit Turbo - Es bueno para todo. Acepta pistas de alta velocidad o las sinuosas de baja.

Corvette ZR1 - Es potente, pero demasiado grande. Bueno para pistas de alta, en la que desarrolla toda su potencia.

Porsche 959 - Estable y rápido, es uno de los que tienen mejor aceleración. Bueno para pistas de velocidad media y alta.



El Porsche 959 es muy potente. Por eso, no aceleres bruscamente en la salida de las curvas. Si no vas a parar al pasto.

CONFIGURACION MINIMA

AT 386, 25 MHz, Winchester con 5 Mega libres, monitor patrón VGA y placa de sonido AdLib, Sound-Blaster o Roland.

Carrera en pareja

Desgraciadamente, Car & Driver permite dar solamente una vuelta en cada pista. Pero eso tiene una compensación: innova radicalmente en las posibilidades de juego. En todas las pruebas, no tenés oponentes en la primera vuelta. Pero ésta queda memorizada y, en la segunda vuelta, vos corrés contra vos mismo.

Además de eso, podés "linkar" (unir) tu computadora con la de un amigo, para competir uno contra otro al mismo tiempo.

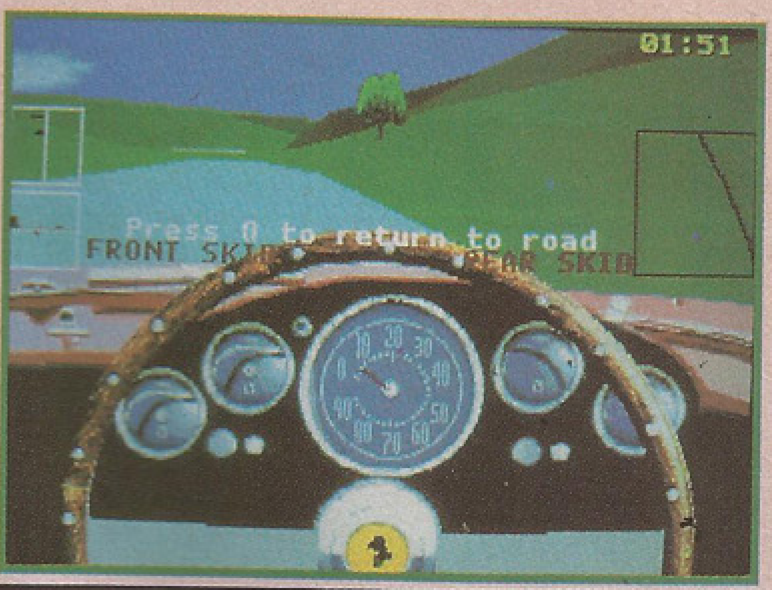
Accesorios

Podés jugar Car & Driver con el teclado, mouse, o con joystick, que es el mejor para controlar el auto.

Podés, también, jugar con pedales, aunque por desgracia no vas a encontrar fácilmente este accesorio.



En la recta de largada, acompañá la cuenta regresiva (arriba a la derecha) y acelerá enseguida después de que el reloj da el -1 segundo.



En la pista de autocross, evitá derribar los conos color naranja. Perdés un segundo en cada uno que derribás.



No intentes hacerte el piola tomando desvíos para cortar camino. De lo contrario serás castigado.



Cuando forzás la barra y deslizás o derrapás, el juego te informa si fue con la trasera o delantera. Y si te salís, da el comando para volver a la pista.

TOP TEN · SIN TELEFONO

TOP TEN ACTION GAMES SIN TELEFONO

Nombre y apellido: ....

.... Edad: ....

Dirección: ....

....

Localidad: ....

.... C.P: .... Tel: ....

Provincia: ....

Juego preferido: ....

Para la consola

☐ Nintendo ☐ Master ☐ Family ☐ PC ☐ Super Nes ☐ Mega Drive ☐ G. Boy ☐ G. Gear

Los participantes de este Top Ten entrarán en el sorteo de los obsequios junto a los que emitieron su voto telefónicamente

Para los Gamemaníacos que no pueden comunicarse telefónicamente.

Cortá o fotocopiá el cupón y mandalo a :

TOP TEN Action Games
Editorial Quark S.R.L.
Azcuénaga 24 - 2º piso of. 4
(1029) Capital

Kyrandia es un reino mágico, sin ubicación en el tiempo y en el espacio. El poder del reino emana de una piedra mágica llamada Kyragem. Esta piedra es valiosísima y protege a Kyrandia y a sus habitantes de cualquier influencia negativa.

Todo iba muy bien en Kyrandia. Hasta que Malcolm, el bobo de la corte, decide matar al rey y a la reina, robar la Kyragem y comenzar a destruir el reino. El muy malvado captura al príncipe heredero Brandon, pero su abuelo, Kallak, consigue liberar al nieto.

La piedra en manos erradas

Malcolm se pone furioso y usa los poderes de Kyragem para petrificar a Kallak. Pero deja intactos los ojos del viejo, para que pueda ver todo sin actuar. ¿Triste fin para un noble, no?

El objetivo de Malcom no es de los más originales: quiere dominar a Kyrandia y está dispuesto a destruirla. Vos sos Brandon, el príncipe, y tenés tres misiones: recuperar la piedra, volver a tu abuelo a la normalidad y arreglar el caos el que está transformada Kyrandia. ¡Buena suerte!

The Legend of

DETRAS DEL AMULETO

Después de ejecutar algunas tareas de manera correcta, vas a recibir un amuleto con cuatro poderes. Estudiá cómo conseguir el amuleto.

El billete

Depués de ver a tu abuelo petrificado, vas a encontrar un billete encima de la mesa. Tomalo. Es un papel en blanco, solamente con una pequeña inscripción (Brynn). Es el nombre de una hechicera del templo de Kyrangia.

Andá al templo y dale la nota a ella. Ella tirará una magia que hará aparecer un mensaje de tu abuelo: conseguir el amuleto y sus poderes. La hechicera te dará tu primera misión: buscar la rosa de color lavanda (rose lavender).

Esta es la casa de la hechicera Brynn. Vas a tener que visitarla varias veces.

El Altar

Para conseguir la rosa, vas a tener que encontrar un altar que está en medio del bosque. Andá hasta el altar, que está rodeado de flores. Pero tomá solamente una rosa y volvé al templo.

En el medio del camino de vuelta, vas a ver un pozo de lágrimas. Tenés que tomar una lágrima (tear).

Es necesaria para desencantar el pie del sauce llorón (willow tree). Tirále una lágrima y el árbol florecerá.



Este altar tiene muchos misterios. Es aquí que vas a encontrar la rosa.

Un tipo extraño

Enseguida, aparece un tipo extraño, que dice poseer un objeto. Habla también de que tal objeto fue encontrado en el bosque. Y antes de que puedas reaccionar, el individuo sale corriendo.

No dudes y andá tras él. Seguilo hasta encontrar una bifurcación. Pronto: subí, no vayas para abajo.

El objeto

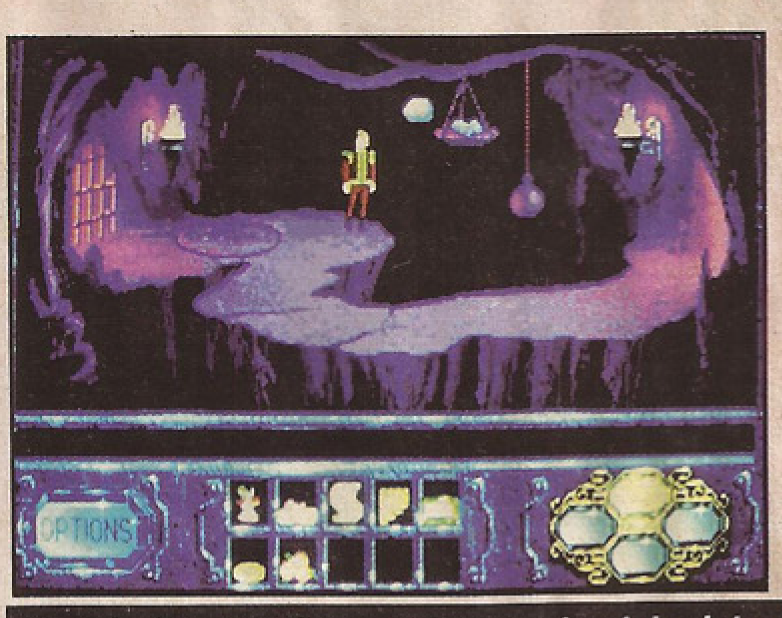
Para tu sorpresa, encontrarás al tipo escondido detrás de un árbol. Tu posición es privilegiada: podés verlo, pero él no te ha percibido. Dale un codazo, se va a asustar, saltará sobre una rama y dejará caer en el suelo el misterioso objeto. Agarralo rápidamente. Es una especie de bolita, que será útil para que el altar funcione y conseguir el amuleto.

La rosa plateada

Volvé al templo y entregale la rosa a la hechicera. Ella hará una magia, transformando la rosa lavanda en una rosa plateada. Tomá la rosa y volvé al altar. Colocá la bolita en el único lugar posible del altar. A continuación, colocá la rosa plateada encima del altar. ¡UAU! Conseguiste el amuleto.



Kyrandia es un reino lleno de sorpresas. Esta sala, por ejemplo, está llena de pociones y misterios.



Uno de los extraños caminos en los laberintos del reino. ¿Lindo escenario, no?

SOLO PODES CARGAR DIEZ OBJETOS AL MISMO TIEMPO. SI DECIDIS DEJAR CAER UN OBJETO, BASTA VOLVER AL LUGAR PARA RECUPERARLO

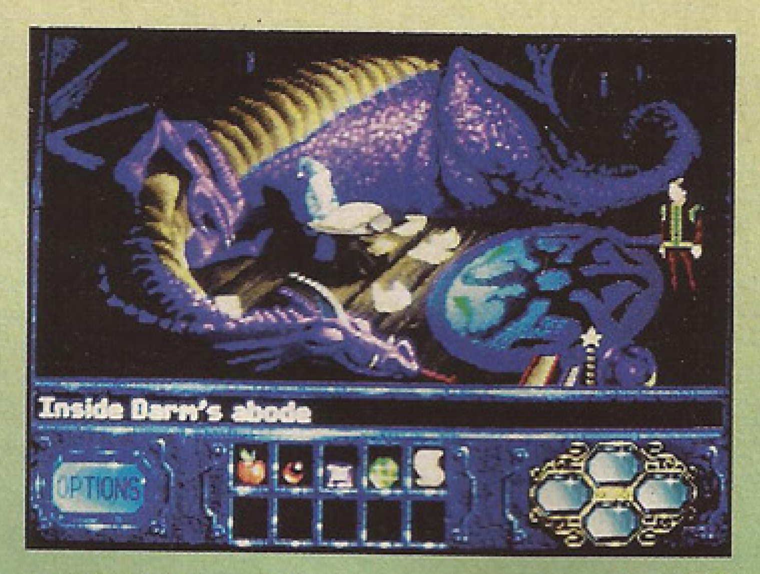
Aventura sin verbos

Una gran ventaja del game es ser una aventura sin verbos. Al contrario de juegos como Indiana Jones, no tenés que elegir acciones: mirar, tomar, andar, etc. Esto vuelve a The Legend of Kyrandia un juego mucho más intuitivo. The Legend of Kyrandia tiene un clima místico y un desafío creciente. Con un esquema que recuerda mucho al de The Secret of Monkey Island: tenés que ir intercambiando objetos para llegar al final.

Gran laberinto

El game tiene gráficos muy bonitos, ricos en detalles. Los escenarios impresionan, pero como en el trazado del reino es todo muy lineal, Kyrandia parece un gran laberinto. ¿Y adiviná quién tiene que explorarlo? La música también es muy buena y colabora con el clima de fantasía del juego.

Bravo, Brandon, el destino del reino de Kyrandia está en tus manos. Recuperá la Kyragem, salvá a tu abuelo y ocupá el trono.



El game dice el lugar donde te encontrás. Usá estos datos para hacer el mapa de Kyrandia.

Kyrandia

*** ESTE ES EL COMIENZO DEL GAME * DE AHORA EN ADELANTE TE TOCA A VOS**

CONFIGURACION MINIMA

PC386SX, con 10 Mega libre en el Winchester y monitor VGA en colores. Podés usar teclado, pero te recomendamos el mouse.

THE LEGEND OF KYRANDIA/Virgin

Aventura — 1 jugador







Welcome to the next level! (Bienvenido al siguiente nivel) El slogan de Sega nunca fue tan apropiado para describir un game. Si los juegos para Mega Drive no son de otro mundo, este arcade es simplemente de otro planeta. Virtua Racing es el simulador de carreras más completo y complejo que existe en el planeta Tierra.

El show comienza en la parte técnica: todos los gráficos son poligonales, de las pistas a los neumáticos de los autos. Los efectos sonoros que acompañan la acción pueden ser "sentidos" a cada segundo. Y lo más genial son las cuatro perspectivas de la pista que ofrece la máquina.

Del cockpit al helicóptero

Las perspectivas son identificadas por números del 1 al 4. La primera es la más real: la del cockpit del piloto. Jugando con esta visión de la pista, te das cuenta muy bien de lo que siente un piloto al guiar un auto de verdad. La número 4 es una visión aérea: tenés la perspectiva de una cámara de TV. La sensación de realidad en ese caso no es de las mejores, pero no deja de ser muy interesante. Las perspectivas 2 y 3 son intermedias.

Es superdifícil jugar con la perspectiva número 1, a pesar de ser la mejor. Tenés que saber el trazado de la pista de memoria, sino fuiste. ¿Captaste la idea, no?

Ahora, vale la pena encarar la visión 4 para entender mejor el principio este juego. Es la que da menos emociones, pero te ayuda a ponerte en onda hasta que pesques las mañas de la pista.

Mapa

Una de las grandes ventajas de este arcade es tener el mapa de la pista todo el tiempo en la pantalla. Así, podés ir viendo lo que tenés que hacer en cada momento. Lo más loco es que, con la sensación de realidad virtual, el mapa parece mezclarse con las cosas. Te va a llevar un tiempito acostumbrarte a él. Pero a partir del momento en que lo lográs, ese mapa es una ayuda de aquellas.

Los controles de este arcade genial son supersensibles, reproduciendo fielmente lo que pasa en las pistas. De esta forma, una miniacelerada te hace salir volando. Una frenada exagerada rinde un buen trompo, y un leve toque en el volante puede ponerte de cabeza. Todo cuidado es poco para controlar tu auto.

El arcade del año

Virtua Racing ya está siendo saludado como el arcade de 1993. Tal vez sea temprano para afirmar esto. Pero es verdad que el simulador es casi perfecto. Una cortesía de Sega Racing Games, la división de Sega especializada en arcades de carreras. Por lo que ya se puede ver del game, es cosa seria. Lo máximo.

La versión presentada por Sega en CES de Las Vegas, en enero, era simple, o sea, una máquina sola, con solamente un monitor. Pero tenía una ventaja: la cabina reproducía las vibraciones de la pista. Las máquinas que hemos visto son "linkadas", o sea, con dos monitores conectados. Especial para que compitas contra un amigo. Se puede enfrentar también a la computadora, pero en los dos modos las vibraciones de la cabina desaparecieron. No importa: las dos versiones son lo más alucinante que existe en arcades de carrera.

Pisá a fondo

La pista de Virtua Racing es para valientes. La velocidad debe estar al máximo casi todo el tiempo. La única excepción es la herradura. Ah, podés elegir entre cambio manual y automático. Andá con el automático al comienzo y pasá al manual cuando le hayas tomado la mano al trazado.

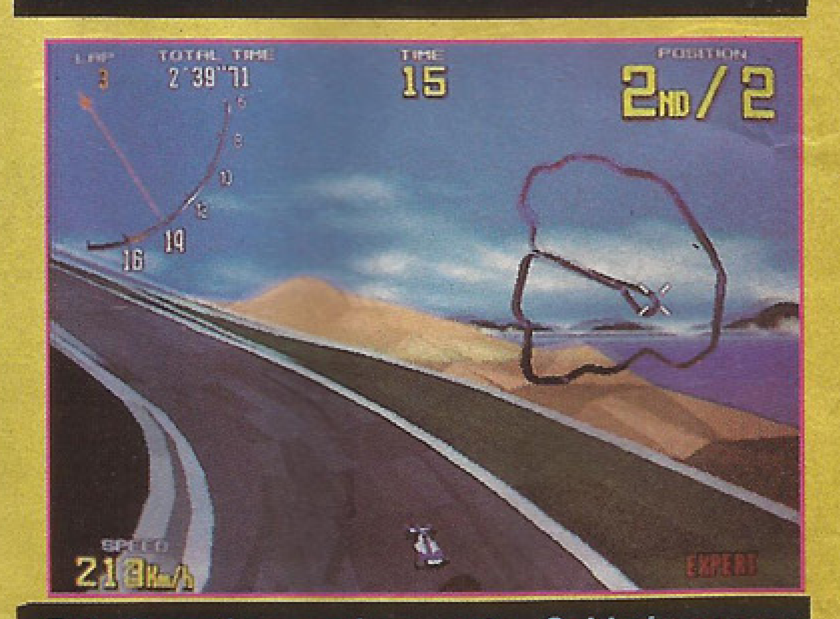
VIRTUA RACING / Sega	
Carrera	1 ó 2 jugadores



EL CAMBIO MANUAL TIENE SIETE MARCHAS. METE LA SEPTIMA Y ADELANTE. PONE LA QUINTA SOLAMENTE EN LA HERRADURA. PERO NO POR MUCHO TIEMPO: SALI DE LA HERRADURA YA EN SEPTIMA, ¿OK?



Enseguida de la largada, cortá por fuera para ganar la tangente en la primera curva.



Esta herradura es la muerte. Cuidado con no rodar. Controlá la velocidad en las marchas y principalmente en el acelerador.



Hay una curva enseguida después del primer check point. En cuanto aparezcan las casas delante de ti, controlá la velocidad en el acelerador.

LAS VISIONES DE LA PISTA

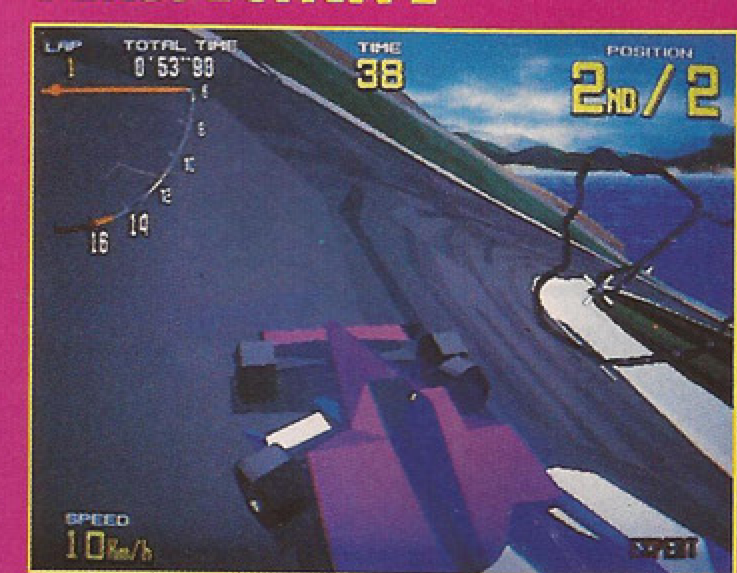
Disfrutá de las geniales perspectivas de Virtua Racing. Lo mejor es que se puede cambiar de visión en cualquier momento, y cuantas veces quieras. Probá una por una para elegir la que más te guste. La número 1 es la más alucinante de todas.

PERSPECTIVA 1



Directo desde el cockpit: ¡mata! Arriba a la izquierda, tu tiempo y las vueltas recorridas.

PERSPECTIVA 2



Todavía dentro del auto, pero un poquito más de lejos.

PERSPECTIVA 3



Un término medio entre la visión aérea y la de dentro del auto. Interesante.

PERSPECTIVA 4



¡Fijate qué ángulo! Visión aérea de verdad. ¿Y el mapa con tu posición? ¡Rebueno!

Fatal Fury 2

FATAL FURY 2 / SNK		
Lucha	106 Mega	1 a 2 jugadores

GRAFICO SONIDO DESAFIO DIVERSION

COMANDOS	
A	puñetazo débil
B	patada débil
C	puñetazo fuerte
D	patada fuerte
↑	saltar
↓	agacharse

Si te quedaste suspirando con la primera versión de Fatal Fury, no fue en vano. La SNK, famosa fabricante de arcades y del prestigioso videogame Neo-Geo, se toma en serio sus juegos y siempre tuvo la tradición de producir games bastante avanzados, particularmente de lucha. Pero en Fatal Fury 2, digamos que SNK se pasó: ¡106 Mega! Es alucinante. Los detalles del fondo de la pantalla son increíbles y el movimiento de los personajes llega a la perfección (fijate como el busto de la luchadora Mai Shiranui se balancea cuando ella aterriza después de un salto).

La leyenda continúa

Como en el primer Fatal Fury, Andy y Terry Bogard quieren vengar la muerte de su padre, causada por un terrible villano. Tienen la ayuda del novato Joe Higashi. Los tres "lobos solitarios" se entrenan durante más de un año después del final de la primera aventura.

Pero en cuanto al mecanismo de Fatal Fury 2, esta película ya la vimos: vos comandás a un luchador que enfrenta a los otros siete combatientes en lugares diferentes del globo. Como en un famoso juego de Capcom, tenés que vencer a todos los adversarios para terminar el juego. ¡Gracias a Dios! Al final, este tipo de arcade es el que más gusta al 99% de la muchachada que ronda las casas de videojuegos de todo el país. Pero basta de "blablá" y veamos los secretos de este nuevo game.

Ahora podés jugar con dos luchadores iguales sin problemas.

Terminá de una vez con tu enemigo: accioná ← dos veces. Llegando cerca del adversario y apretando C, tirás lejos al tipo.

En Fatal Fury 2, los luchadores pueden avanzar o recular perpendicularmente al plano de la pantalla.

Terry Bogard

Terry es maestro de las artes marciales y uno de los más poderosos luchadores. Es el más rápido y bastante fuerte. Sus mejores golpes: magia y superpatada.

Puñetazo de fuego - ↓,↙,←+ A o C
Superpatada - ↓,↙,←,↖+ B o D
Tornillo - ↓,↑+ A o C

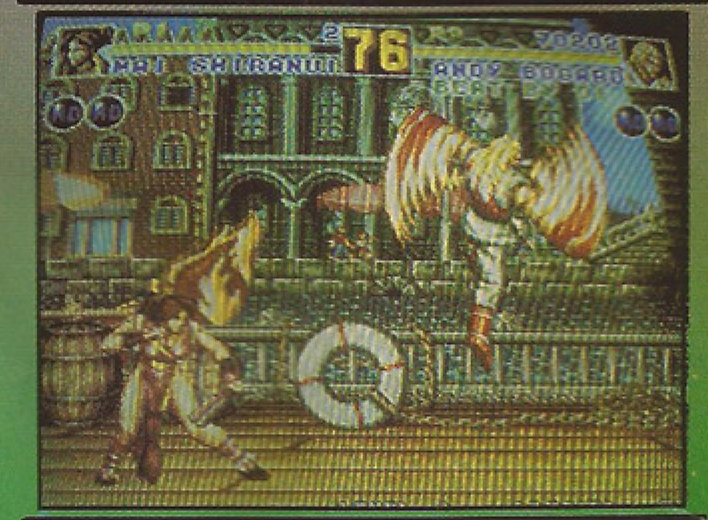


Magia: un puñetazo en el suelo y el Napalm freirá a tu oponente - ↓,↘,→+ A o C

Andy Bogard

Andy es especialista en Koppo, uno de los diversos estilos de las artes marciales. Es casi tan fuerte, rápido y peludo como su hermano Terry. Sus especialidades: carrera con codazo y patada en el rostro.

Carrera con codazo: ↙,→+ A o C
Magia - →,↘,↓,↙,←+ A o C
Patada en el rostro - ↙,↗+ B o D



Guillotina: usala cuando el adversario viene desde arriba - ←,↙,↓,↘,→+ A o C

Mai Shiranui

Mai es hija del profesor de artes marciales de Andy y se especializa en técnicas ninjas. A pesar de ser rápida, no tiene fuerza. Su abanico de fuego es un golpe poderoso.

Codazo - ←,↙,↓,↘,→+ B o D
Arroja abanico - ↓,↘,→+ A o C

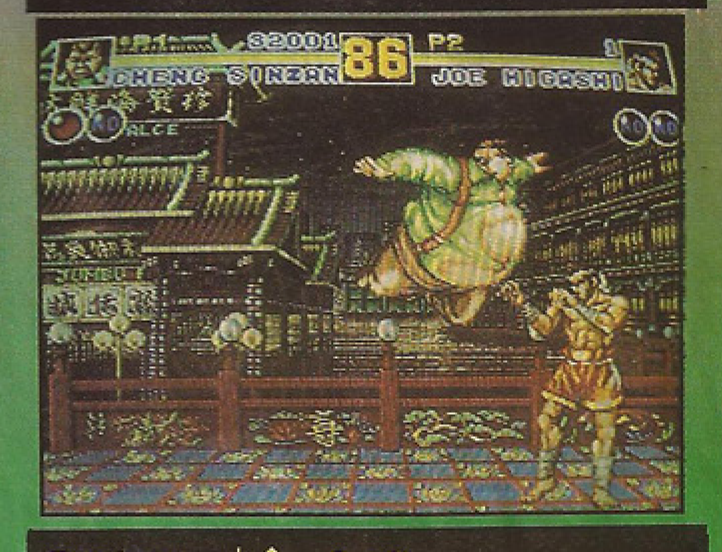


Abanico de fuego - ↓,↙,←+ A o C

Chi Shin Zan

Chi es un chino petiso, panzón y fuerte, que fuma un cigarro. Viste tiradores y ropas de viejo. Encima de su marcador de energía su nombre aparece como "Cheng". Es bastante fuerte. Su barrigazo es aplastante.

Bolita - ←,→+ B ó D
Magia - ←,↙,↓,↘,→+ A o C



Barrigazo - ↓,↑ + A o C

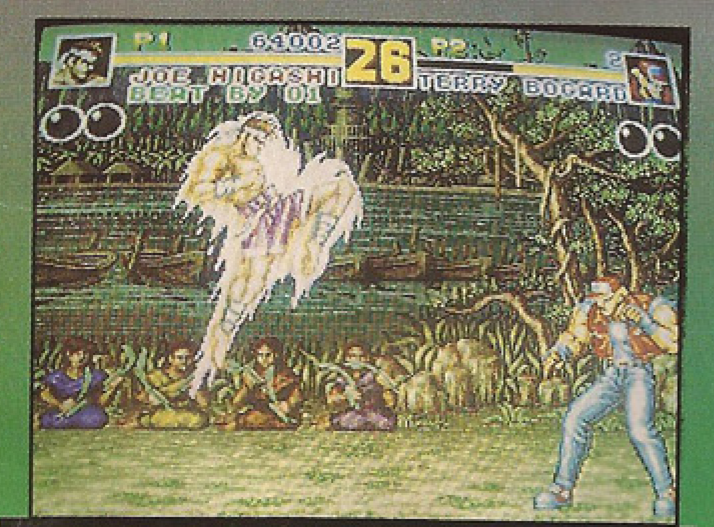
LOS GOLPES DE CADA UNO

TANTO DA: PODES ELEGIR CUALQUIERA DE LOS OCHO LUCHADORES PARA JUGAR SOLO O CONTRA OTRO JUGADOR. ATENCION: CADA PERSONAJE POSEE UN GOLPE SECRETO.

Joe Higashi

Joe es campeón de muetai, otro estilo de lucha marcial. Es rápido y medianamente fuerte. Su patada de tigre es un delirio.

Puñetazo rápido - A o C rápidamente
Magia - ←,↙,↓,↘,→+ A o C
Patada de fuego - ↙,↗+ B o D

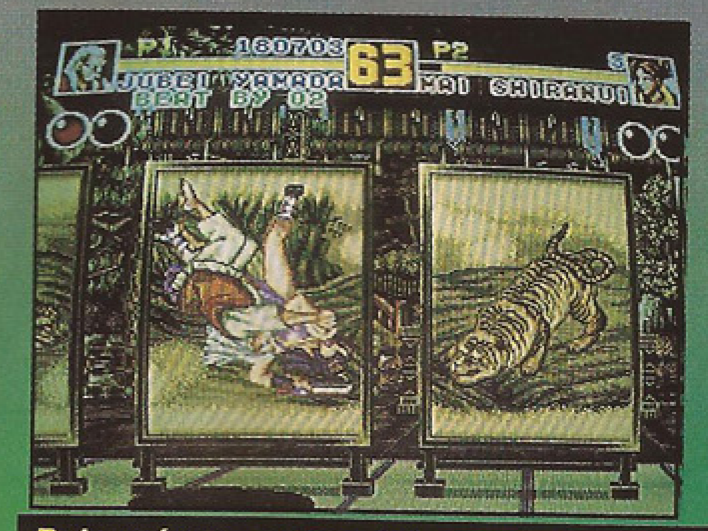


Patada de tigre: uno de los golpes más difíciles del game - ↓,↘,→,↗ + B o D

Jubei Yamada

Jubei es viejo, pero es campeón de yudo. Es bastante rápido. Abusá de su golpe raja-cráneo.

Balón - ←,→+ D
Magia - ←,→+ A o C

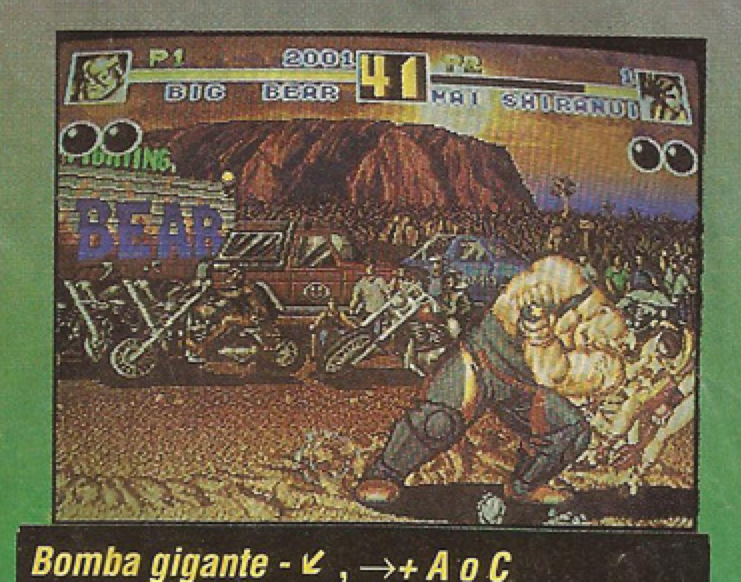


Raja-cráneo - cerca del enemigo, presioná ↓ por 2 segundos, ↑ + A o C

Big Bear

Big Bear es un gigantesco camionero, con dotes de luchador campeón. Es fortachón, pero lento. Su golpe bomba gigante acaba con todo.

Puñetazo poderoso - apretá D y soltá después de 10 segundos.
Lucha libre - ↘ + C, cerca del enemigo.

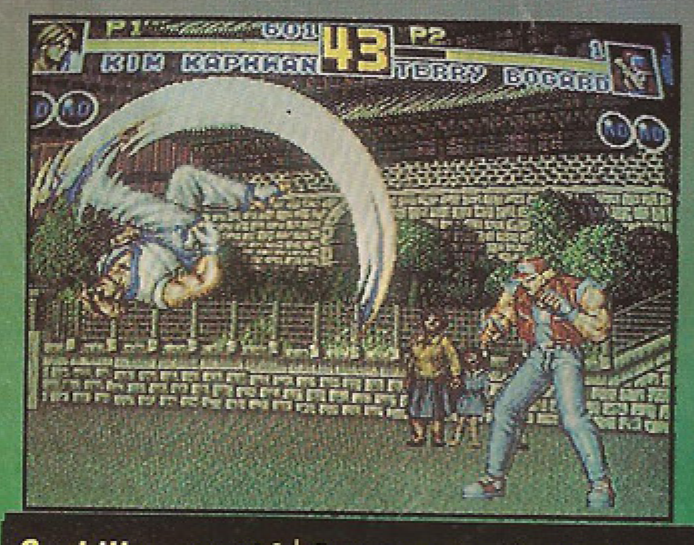


Bomba gigante - ↙ , →+ A o C

Kim Kap Hwan

Kim entiende mucho de taekwondo. Es bastante ágil y fuerte. Su golpe cuchillo arrasa con todo.

Patada en el rostro - ↑,↓+ B o D
Patada - zancadilla - ↓,↙ , ←+ B o D



Cuchillo - apretá ↓2 segundos, ↑+ B o D.

ATENCION

NO VAN A FALTAR JUEGOS PARA MASTER SYSTEM

Durante la feria de Eléctronica de Las Vegas, en enero, Sega anunció que estaba abandonando la producción de juegos en U.S.A. y Japón. Tec Toy y Gameland S.A. anuncian que la producción de games para Argentina - Brasil y Uruguay continua normalmente. Existen empresas que hacen juegos para Master - Acclaim, Tengen y Domark - que tienen varios lanzamientos programados para este año.

LOS DUEÑOS DE MASTER SYSTEM PUEDEN DORMIR TRANQUILOS

1ER TORNEO NACIONAL PERMANENTE DE MEGADRIVE

Ranking

Andrés Argibay	850.900
Gabriel Granda	785.800
Ulises Darío Letto	785.500
Diego Lamberti	747.500
Alejandro M. Martínez	767.900
Mario N. Doncel	607.200
José Luis Giacomasi	604.000
José Augusto Ferraro	597.000
Facundo Szraka	587.600
Diego Andrés Niedzielko	584.3000

Estos son los 10 mejores al cierre de esta edición

Cartas Ga

ATENCION ESTOS SON LOS DESAFIOS PENDIENTES DEL Nº12, 13, 14 Y 15

Mario S. Molaroni - Com. Rivadavia
Quisiera que manden trucos del juego: Donald Duck ya que la final no la paso.

Diego D. Amaral Franco - Quilmes
Tengo el juego PIPE-V de Family Game (aunque en la presentación dice GINMICK (!) que gané en el Top Ten de Action Games y no puedo pasar un nivel. En cada nivel de este juego hay "secretos" (ejemplo: en el primero hay un florero, en el 2° hay un reloj de arena, etc.) y al agarrarlos en el mapa general, aparecerán los enemigos con banderas rosadas en vez de blancas. Al pasar el último nivel, teniendo en el mapa todas las banderas rosadas y sin haber puesto CONTINUE, aparecerá un nivel especial, que se encuentra en una isla más pequeña, éste es el nivel que no puedo pasar. Es un nivel muy raro, ya que hay dientes gigantes, gatos que ladran, etc. Al comienzo de este nivel, este pequeño muñequito verde (Ginmick) tiene que caminar por un puente muy raro, y en un lugar del puente (antes de llegar a un gran castillo) la pantalla se pone toda negra y lo único que aparece son dos palabras: "Black Hole" (que significa hoyo negro) y de ahí no puedo salir, ya intenté "las mil y una" pero no pasa nada. Por favor, quisiera que alguien pueda responderme. Hace 7 meses que no puedo pasar esto.

Juan M. Camargo - Gral Madariaga
Con este juego es el problema que tengo con los códigos que pusieron en el top secret del número 7. Conseguí llegar al quinto caso pero no tengo las direcciones, voy a la 8ª y C, de ahí a la 9 y D y ahí pierdo y si pueden, ¿en qué lugares puedo conseguir 2 First-Aid y varios Teargas en el 5° caso? Si me ayudan desde ya gracias, de paso ahí les tiro algunos trucos.

Mariano J. Jansech - Pto. Madryn
Primero quería que me dijeran cómo hago para pasar las etapas desde la 12 en adelante del juego After Burner, porque pruebo muchas formas y no lo logro.

Guillermo E. Crespi - Ituzaingó
Por último quisiera saber como consigo el maletín de la aduana en el Operation Stealth.

Gustavo Gabriel Rago - Capital
Bueno, ahora me gustaría pedirles nuevamente a los gamemaníacos un par de ayudas:
1 - ¿Cómo pasar el laberinto del minotauro en el Indy 4, en el modo fits?
2 - ¿Cómo hago para pasar la fase del canal en el juego The Simpsons 2?
Hablando de eso... ¿Qué pasa con mi desafío? Espero que pronto se resuelva ya que no puedo pasar la parte del Cadillac negro en el Police Quest.

Damián Bulbulián - Ituzaingó
También tengo un problema:
¿Cómo hago para pasar la pantalla "CENTURION FLOOR" en el juego ROBOCOP 2 para Family.

Jorge Amar - San Isidro
Bueno les voy a pedir que me respondan estas preguntas:
-¿Cómo terminar el juego Family Addams y si me podrían mandar la estrategia del juego Moon Crystal?

Jorge Yolini y Luciano Resa - Colón - Buenos Aires
Quiero preguntar con exactitud cómo pasar el nivel 3 del Battletoads (turbo tunel).

Maximiliano Sánchez - Capital
Quiero que me ayuden en el juego Fatal Fury de Super Nes porque no puedo pasar a Raiden. Disculpen por molestarlos.

Guillermo Oscar Cortina - Trelew
Yo era un tipo feliz hasta que me compré un juego para NES, el Puzznic.
En dicho juego llegué hasta el nivel 3 - subnivel 2 (cuyo password es P7RL) y listo.
Por más que adapté un juego de damas para reproducir el rompecabezas en forma manual, sin apuro de tiempo y poder estudiarlo más tranquilo, no hay caso, no sale.
¿Habrá algún cerebro en la República Argentina y zonas aledañas que sea más inteligente que el mío?

Ezequiel R. Jaime - R. del Tala (E. Rios)
PD: quiero pedirles, por favor, que manden trucos de los juegos GI. Joe 2 y Yo! Noid.

Raúl Andrés Staudt - Oberá (Mnes.)
Quisiera pedirles, por favor, si alguien me puede ayudar en el juego "La Familia Addams", que no logré juntar más de $956.000.

Pablo Agüero - Esperanza (Sta. Fe)
Si alguien puede ayudarme a pasar el pescado gigantesco (jefe de la pantalla de las montañas).

Respuestas a los desafios

Respuesta para: Fernando Cacurri

Hola. ¿Cómo les va?
Seguro que bien.
Me llamo Nicolás Olivero, tengo 13 años y mi hobby es jugar al Family Game los sábados y domingos.
Bueno, a lo nuestro: trucos para el Family.
KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE
passwords
fase 2: HERSCHEL
fase 3: SLUGFEST
fase 4: BOUVIER
fase 5: MENDOZA
STREET'S FIGHTER 2010
Apretando el direccional del joystick 2 cambias de planetas.
MEGAMAN 3
Poniendo una bolita roja en A-G tenés 9 tanques de energía para recargar.
G. I. JOE
Apretando "Select y Start" recargás energías o recuperás al que te mataron.
BATTLETOADS
Si querés deformar este juego hacé lo siguiente: cuando llegan a la imagen 3 (tubo túnel), de a 2 jugadores, tienen que llegar hasta las naves y uno de los dos tiene que agarrar la nave, el otro se queda bien al costado sin soltar y el que agarró la nave se tira y verás lo que sucede.
En cuanto al desafío de Fernando Cacurri, el Simpsons 2 tiene otra final, la que se obtiene agarrando todos los tesoros de KRUSTY'S (ej. el barco que viene en la primera imagen, si tocás a Magie). Los tesoros, además, los obtenés tocando a la familia.
El final no te lo cuento, sería muy aburrido.

nemaníacas

Bueno, me despido de ustedes y les digo que es la mejor revista que leo; tengo desde la 7 en adelante. Además las otras son aburridas y no les entiendo nada.
Pero no todo es color de rosa, no me gusta que saquen tan poco de Nintendo sabiendo que la mayoría de los chicos lo tienen.
Sin más que agregar me despido.
PD. Saludos a todos los gamemaníacos y a Action Games.

Nicolás Olivero
La Plata

Respuesta para: Nicolás Pedro Fiori

Amigos gamemaníacos:
Me llamo Juan Pablo Picasso, tengo 11 años, un Family y las siguientes dudas:
¿A qué se refieren cuando a un juego lo llaman RPG?
¿Qué significado tienen las letras y los números que tienen impresos algunos juegos? (LA 35, LH 27, etc.)
¿Está el Maniac Mansion para Nes 8 bits?
¿Es posible que salga el Super Mario World para Nes 8 bits?
¿Hay diferencia entre un Bitgame y un Super Bitgame?
Tengo la respuesta al desafío de Nicolás Pedro Fiori.
Nico: la forma más fácil de pintar las macetas es buscar algún punto de apoyo (debajo de la maceta que se quiere pintar), luego saltar y cuando estás al mismo nivel que la maceta, pintarla con el aerosol).
Leandro y Gabriel: No pude resolver sus otras dudas pero sé que las letras que aparecen en la carrera 5 (T=1, T=2, etc.) del juego Exite Bike significan que está corriendo la primera, segunda, tercera, cuarta o quinta parte de la carrera 5. Luego el juego recomienza.
Quisiera que publicasen la estrategia de Prince of Persia para Family y que incorporen la sección Family Game a su revista.
Trucos (Family)
Prince of Persia (no les mando los otros passwords porque si no el juego es muy fácil.
Fase 295419434
Fase 352060636
Fase 410701222
Fase 507702122
Fase 631004728
Fase 776462647
Fase 879698132
Fase 954404739

Soc - Man (Game Genie)
Vidas infinitas: SXAGUG
Empezar el nivel 10: PEGKVO
Battle City
Vidas infinitas: SLASST

Batman (Game Genie)
Mega-saltos: AZUOAUPA
Infinitas vidas: SZUGGTVG
Infinitas balas: GZNOUGST

Double Dragon II (Game Genie)
Empezar en misión 4 LAUTXTHA
Empezar en misión 5 IAUTXTAA
Empezar en misión 6 TAUTXTAA
Empezar en misión 7 PAUTXTAE
Empezar en misión 8 KAUTXTAE
Empezar en misión 9 TAUTXTAE
Una última pregunta:
¿En qué se basan ustedes para descubrir las secuencias a realizar en las pantallas de presentación y todo eso?
Quisiera que reiteraran los códigos de Game Genie que fueron publicados en Action Games Nº2 para el juego Battletoads y, además, me gustaría que los juegos de los Top-Ten tuvieran una crítica al lado.
¡Chau! ¡Hasta la próxima carta!
PD: Estoy a favor de que pongan un Hot-line al servicio del lector.

Juan Pablo Picasso
Capital Federal

Respuesta para: Javier Seitz

¡Hola! Me llamo Sebastián Mezio, tengo 13 años y un Génesis junto con mi hermano Federico.
Voy a dar algunas claves para Javier Seitz.
Sonic II: ponés la pantalla de opciones y seleccioná los siguientes sonidos: 19, 65, 09, 17 y apretá Start para salir de las opciones, y cuando salgan Sonic y Tails apretá ↓ + A; si lo has hecho bien, aparecerá la pantalla de selección de fases.
Tazmania: cuando empieza la presentación apretá A, B, C y Start al mismo tiempo con los dos pad. Hará un sonido como el de la vida y suelta el pad 1. Cuando vayas a jugar, apretá C y Start al mismo tiempo y podrás seleccionar el nivel, si apretás B y Start te dará invencibilidad ilimitada.
De los otros games todavía no consigo trucos pero cuando los encuentre los mandaré.
Mando otros trucos para Mega.
Streets of Rage: selección de nivel y vidas suplementarias: antes de encender la consola, en el 2º pad, presioná A, B, C y derecha al mismo tiempo. Después elegí options, en el 1º pad.
Robocop: James Pond II: para seleccionar el nivel apretá ↓, ←, A, C y Start, al mismo tiempo, cuando aparezca Push Start.
Predator II: algunas claves para llegar hasta el penúltimo nivel:
Nivel 2: KILLERS Nivel 5: SUB TERROR

DESAFIO

Desafiamos a todos los gamemaníacos a responder las dudas de los lectores que nos escribieron. En los párrafos de color rojo de esta sección están señaladas sus dificultades. Entre todos los que respondan se sortearán remeras de ACTION GAMES.
Bueno, si sabés la respuesta lo único que te queda es escribirnos. Te damos la dirección:

DESAFIO - ACTION GAMES
Editorial Quark S.R.L.
Azcuénaga 24, 2º piso, of. 4
(1029) Buenos Aires

Cartas Ga



Nivel 3: CAMOUFLAGE Nivel 6: TOTAL BODY
Nivel 4: LOS ANGELES

David Robinsons's Supreme Court: en el equipo los Apaches, los códigos del torneo normal son:
Round 2. NY2123YDK
Round 3: NYZ123YK1
Round 4: NYZ123YSW
Round 5: NYZ123Y1U
En Torneo Super Stars son:
Round 2: NI3ARTYDK
Round 2: NI3ARTYSC
Round 3: NI3ARTYKK
Round 2: NI3ARTY1A

Sonic II: en Casino Nigth, cuando entrás en un tragamonedas apretá ← y → todo el tiempo y no va a aparecer Robotnik. Si quieres girar en el lugar y después salir disparado apretá ↓ y A o B o C, ya que son lo mismo y te saldrá.
Tengo más trucos para Mega, así que les pediría, por favor, que me contesten si quieren más trucos.
La revista es ALUCINANTE y la mejor de TODAS en videogames.
THE END
PD: Publiquen la carta. "PLIS"

Sebastián Mezio
Misiones

Action Games:
Hola, yo soy Ricardo Rubén Guerra, tengo 12 años, la consola Super Nintendo y los cassettes Super Soccer, Rival Turf, Street Fighter 2 y Turtles en Time.
Quisiera que me mandaran trucos para estos cassettes ya que la final de Rival Turf y Turtles en time no la paso.
También quisiera felicitarlos por su exitosa revista y les mando trucos para Street Fighter 2. Jugá con Ken, es el mejor:
vs. Chun Li: la adversaria salta mucho, hacé que le ganarás con dragon punch y magia.
vs. Zangief: para ganar a este rival sólo tendrás que arrinconarte y saltar y pegarle arriba, con patada fuerte (R) y ,si se aleja, con magia.
vs Dalsmin: cuando salte y estire la mano, acercate y, cuando esté cayendo, pegale con la patada fuerte (esa que pega arriba y abajo), después una patada fuerte abajo y quedará mareado, tendrás que acercarte y tirarlo (con L) y hacerle magia).
vs. Ryu: este es más fácil, sólo acercátele y agarrálo (L) y pegarle saltando con patada fuerte arriba y abajo, después pegale de nuevo arriba con patada fuerte arriba, y quedará mareado, vas y lo agarrás.
Soy fanático de los Video Games.
Muchos saludos
Gracias. Si gano algún premio, mándenmelo a mi dirección.Atte.

Ricardo Guerra
Salta

Mando algunos trucos para Family
Batman 2: digitá este password: GPZT y te manda a la final.
Goal: para jugar en la final poné el password ETXAREZC / GXMUKYEL.
Doble Dragón 3: para pasar de pantalla, presioná A, B, Select, Start, todos juntos.
Los Picapiedras: cuando te quede poca energía presioná arriba y Start.
Voy a hacer una pregunta: ¿Sega va a sacar Sonic o Sonic 2 para la Mega CD?
¡Gracias! Es la mejor revista y aguante Action Games y Sega.
Aguante Sega
Sega es sin duda el mejor

Pablo Leonardo Luján
Laferrere - Buenos Aires

Me llamo Augusto Godachevich, tengo 14 años, soy de la ciudad de Pergamino, Pcia. Buenos Aires. Tengo todos sus números; este mismo día compré la fenomenal revista del cumpleaños Nº 1.
Su revista me parece la mejor de video juegos, lo comprobé leyendo muchas del mismo tipo como: OK consolas, Club Nintendo, Hobby y otras.
Como ya les conté, hoy recibí la revista Nº 13, en la cual me vino un poster de Sonic que está bárbaro y me gustaría que en cada ejemplar veniera un poster de distintos videojuegos. En la portada de la revista dice que trae de regalo un poster de Sonic 2 y yo recibí como les dije el de Sonic; no sé si será una equivocación o qué otra cosa puede haber sucedido.
Me encantaría que la revista fuera quincenal y no mensual.
Yo tengo una Family con los juegos de: Snow Bros. Simpson, Adams Family, Tiny Toon, Battletoads, Turtles II y III, Adventure Island y otros.
Desearía tener una Mega Drive, por ello mandé varias cartas al concurso aniversario y espero tener ¡suerte!
Ahora quisiera hacerles una serie de preguntas y espero ansioso las respuestas. Ahí van:
1) En la revista Nº12 leí que el Game Genie está para el Family, pero no lo puedo conseguir; si ustedes saben dónde, les agradecería me indicaran la dirección.
2) Si se puede usar un cartucho de Master System en un Family, y si no, si existe algún adaptador, ¿dónde puedo conseguirlo?
3) Y la última es: si la Turtles 4 y Correcaminos están para el Family.
No quiero despedirme de ustedes sin antes pasarles algunos trucos parra tener en cuenta y espero sean útiles.
Adventure Island: ↓ ↑ ← → Start; sólo funciona cuando está el nombre del juego con el dinosaurio verde.
Snow Bros: cuando en la pantalla dice Push Start presioná Select y podrás jugar contra el tiempo.
Battletoads: presioná ↑ + Start en la pantalla de presentación y podrás jugar de a dos, también te servirá para recargar vidas.
Bueno, ahora me despido de ustedes hasta la próxima carta.
Gracias y hasta pronto.

Augusto Godachevich
Pergamino - Buenos Aires

Hola, me llamo Gerardo y vivo en Uruguay.
Les mando esta carta para saludarlos y darles unos trucos de Family Game.
En el juego Super Spy Hunter cuando mueras todas las vidas, tenés la opción de elegir continue o end poné el arma del auto en continue y apretá el botón A para girar el arma con las dos miras hacia abajo. Apretá Start y entonces va a aparecer un sub juego que se llama Hyper Tennis. Si vos sos el vencedor, ganás veinte vidas, si perdés continuás pero con cero vidas.
Password para punch out:
circuito mayor. 005-737-5423
circuito mundial: 777-807-3454
super macho man: 940-861-8538

nemaníacas

Mike Tyson: 007-373-5963

Ninja Ryukender 3
Poné la opción password, entonces va a aparecer un número.Si apretás select el número va a cambiar quiere decir que te pasó de fase.
P.D.: les deseo feliz cumpleaños, creo que cuando esta carta llegue a sus manos ya va a haber pasado su cumpleaños porque su Nº 12 llegó a Montevideo el martes 22 de junio y recién me enteré que ustedes cumplían en junio. Les deseo muy buena suerte. Chau IDOLOS.

Gerardo Señoris
Montevideo - Uruguay

Estimados Action Games:
Tengo un Game Boy, un Family Game y una PC.
Ya he acabado unos cuantos juegos como Super Contra, Tortugas Ninjas II y III, Duck Tales, Dream Master, Tiny Toon, Monkey Island, Prince of Persia, Mario 3, etc.
Aquí les mando unos trucos:
Super Contra: En la pantalla de presentación pulsá: abajo, A, B y Start, a la vez, para entrar en el sound mode. Y para empezar con 30 vidas abajo y B o A.
Tiny Toon: Juntá 11, 22, 33, 44, 55, 77, 88 ó 99 zanahorias y dejate perder, te va a aparecer una nave.
Gremlins 2: Estas son las claves para cada nivel de este juego:
1-1: GBQK 1-2: BVKF 2-1: DXNH
2-2: CGMW 3-1: NJTD 3-2: ZFPJ
4-1: SHMC 4-2: VLBB 5-1: NXRD
Tengo unas dudas que estoy seguro ustedes me sabrán responder:
1) ¿En qué lugares de EE.UU. venden el Génesis o el Supernintendo a 99 dólares?
2) ¿Cómo puedo pasar la cuarta fase del Lolo 3?
3) ¿Me conviene cambiar el Game Boy por el Game Gear?
4) ¿Dónde puedo conseguir las consolas más baratas porque he visto que en muchos lugares las venden a 365 o a 250 pesos?
Bueno, no les saco más espacio y me despido
¡AGUANTE ACTION GAMES!

Javier Suzuki
Lomas de Zamora

Estimados amigos de Action Games
Les doy muchas felicitaciones por la edición y quiero que sigan así, que van muy bien, aunque yo empecé a coleccionar desde el Nº 13 y me encantó la sección de las cartas.
A mí me quedó una duda de la revista Nº 13, que José A. Fernández, Posadas, Misiones, ha escrito unos trucos del Street Fighter III (9 luchadores) para Family. José, tú has puesto casi todos pero te ha faltado el Dragon Punch de Ryu y Ken y también Sagat.
Dragon Punch: ↗ (no despegues el dedo de la flecha), ↘, ↗ + A y el de Sagat, igual.
Practicalo .
También tengo otro truco de Blanka, es bola de gotera: ← → ↗ + A, también igual a M. Bison pero con bola simple: ← → + A.
Estos son los trucos un poco difíciles pero buenos, espero que no me defrauden, porque llega un poco atrasada la revista y les mandamos muchos saludos los entrerrianos desde Concordia. Good Bye.
Con muchos motivos los saluda Enrique Martín Badaracco y sus compañeros de la Esc. Martín Miguel de Güemes - Comercio Nº 2, principalmente Facundo Vásquez, Luis Rodríguez, Gastón Pérez, Joel a. Vales.
Por favor cumplir con la respuesta y, también, que las firmas aparezcan en la edición siguiente
Saluda atte.

1ª - 3ª de la Esc. Martín M Güemes
Concordia - Entre Ríos

Hola, me llamo Rony Kohn.
Tengo 11 años y me encanta la revista, los felicito por vuestro éxito.
Aquí les mando algunos passwords de la final para el Goal 2 para Nintendo o Family Game.
INGLATERRA - CANADA
V763XB - NCPK4B
2LFX85 - WQJXBB
(3 minutos)*
ARGENTINA - ESPAÑA
WGWDGX - KNLFZG
46B48R - 7931BB
(1 minuto)*
HOLANDA - JAPON
XVWN8X - GZW2FK
K3JGLH - 1T37LB
(1 minuto)*
* Poné la cantidad de minutos que te digo, si no tu equipo no aceptará el password.
Quisiera pedirles que, por favor, publiquen trucos de los siguientes juegos. Super Mario Bros 3, Street Fighter 2, Bart vs. the World, World Heroes y Capitan America and the Avengers.
Hasta pronto. Saludos

Rony Kohn
Montevideo - Uruguay

Hola amigos de la Action Games, tengo unos trucos para darles de Family y preguntas para hacerles:
Mission Imposible:
Claves para distintos niveles:
hmpr: 2 xdjk: 4 qbyz: 6
hmvw: 3 tvjl: 5 mtkn: 7
Tortugas Ninja 2:
En la pantalla de título, pulsá la siguiente secuencia en el joystick:
B, A, B, A, arriba, abajo, B, A, izquierda, derecha, B, A y Start. Con este truco pueden tener hasta veinte vidas y jugar en el nivel que quieras.
Preguntas:
I - ¿Salió alguna versión de Fatal Fury en Family?
2 - ¿Qué máquina me conviene, una Mega o un Snes, en títulos y en precios?
PD: Es la mejor revista que leí en mi vida; es ESPECTACULAR.

Matías Borrás
Capital Federal

Revista Action Games:
Hola, me llamo Mónica y tengo 14 años. Me gusta mucho jugar con mi Family Game y con el Super Nintendo de mi hermano, Claudio Paese.
Los juegos de Family que tengo son Bart vs. Space Mutants; Tortugas Ninjas III, Mario Bros., Adams Family, Adventure Island III, Doble Dragon II, Master Fighter, Super Contra. Mi hermano tiene el Super Mario World, Street Fighter II, Final Fight, Joe &Mac y Fatal Fury de Super Nes.
Quisiera que me contesten la siguiente pregunta. ¿Por qué en el Nº 13 pusieron que la Neo Geo es de Nes si es de SNK.
Trucos.
En el Adventure Island II: en el prin-

Cartas Ga

cipio poné → ← → ←, A, B, A y B y podrás elegir la isla que quieras.
En Bart vs. Space Mutants: en la etapa 1 comprá el magneto y el silbato. Cuando llegás a la última ventana de la casa de retiro Springfield, seleccioná el silbato, poné Start y el abuelo de Bart te regalará monedas. Al llegar a la tercera etapa, seleccioná el magneto antes de jugar a la ruleta. Poné el número que vos quieras, el magneto lo atraerá y saldrá el número.
Me despido y espero que continúen así, por favor, saquen más posters.
PD: ¡Aguante Nintendo y Action Games! (son re-genios)
Chau
Por favor, publíquenme la carta. Gracias.

Mónica Paese
Ramos Mejía

Amigos de Action Games:
Me llamo Claudio Paese ,de Lomas de Mirador. Tengo 11 años. Tengo un Super Nintendo y un Family Game, pero juego más al primero ya que por los gráficos y los espectaculares sonidos hacen al juego más divertido. Bueno, les mando este truco para el Street Fighter 2 de Super Nes: para que jueguen contra a la máquina Guile contra Guile del mismo color, hagan lo siguiente: elijan a Ryu y ganen el combate primero. En la segunda pantalla debés perder. Continuá con Guile y vuelve a perder y continúen de nuevo con Chun Li hasta que les toque pelear con Guile. En ese momento vuelvan a pulsar en el 2º pad para engancharse y elijan a cualquier luchador, excepto Guile. Esta vez no ganen, dejen transcurrir 4 rounds sin tocarse y entonces al continuar elijan a Guile y pelearán con un Guile idéntico a ustedes. ¿Les gustó el truco? Bueno, ahora van algunas críticas:
1º En el Nº 13 de la revista de 120 páginas, 60 eran de publicidad. ¿Cómo puede ser?
2º Pido que pongan más información de Super Nes.
3º ¿Por qué no ponen información de la consola Neo Geo?
Bueno, ahora les pido que en la sección Arcade pasen información de World Heroes 2.
Les pido que me contesten esta pregunta: ¿se pueden meter cartuchos de Super Nes japonés a la máquina americana?
Les deseo un muy feliz cumpleaños atrasado y que cumplan muchos más. Chau, genios, espero que publiquen mi carta. Gracias.
PD: Aguante Nintendo y Super Nes, eso lo decimos mi primo Franco Barone y yo, Claudio, y mi hermana Mónica Paese.

Claudio Daniel Paese
Capital Federal

Queridos amigos de Action Games:
Les escribo para contarles que ésta es la mejor revista de videogames varios de la Argentina.
Lo es porque posee mucha información necesaria para todos, muchas fotografías y sensacionales estrategias. También les cuento que tengo una Nintendo 8 bits y deseo comprarme una Super Nintendo.
Tal vez, en el momento en que reciban la carta yo ya la posea.
Hasta ahora he alcanzado a completar los juegos. Battletoads, Super Mario Bros 1, Super Mario Bros 3, Yo Noid, T.M.N.T. 2 y 3 y La Sirenita.
Ahora les mando unos trucos:
POW: para iniciar con 20 vidas, cuando esté el título del juego en la pantalla, presioná: A, B, B, ↑ ↑ ↓ y Start.
Goal: password para la final URSS vs. Holanda: FTXAREZC / GOLGPIMB
American Gladiators: para obtener 10 vidas en:
Nivel 2: BBAAAABB
Nivel 3: ABBABAAA
Nivel 4: ABABBBBB
Le quiero criticar algo a Israel Rog, que en la revista Nº 13 dijo algo sobre cuando era uno gamemaníaco y cuando no. Lo malo es que lo que dijo él salió publicado en otra revista de videogames exactamente igual, palabra por palabra. ¡Un poco más de imaginación, amigos!
Y, por último, le quiero responder a Rodrigo Suarez Villagrán, que preguntó qué era mejor, si una Super Nintendo, una Mega Drive o una Super Bitgame: le respondo que la Super Nintendo es (contradiciendo a Diego Benítez, que es mi amigo) mucho mejor que las otras, pues posee las cualidades de rotación y escala, mejores juegos y miles de colores más que la Mega Drive.
Sin otra cosa más que decirles, me despido diciendo ¡Viva Nintendo!

Angel Chavez
Zárate - Bs. As.

Querida Action Games:
Soy César Molino y tengo 12 años. Les escribo para, primero, felicitarlos por la revista número 1 de videogames (lo único que leo), segundo, para mandarles algunos trucos; tercero, para preguntarles unas pavadas y cuarto, para criticar un defecto un tanto estúpido.
Trucos de Boble Boble III
Cuando empezás a jugar matá un bicho y apretá Select y Start, simultáneamente y aparecerá un menú de ítems, todos en cero menos uno que está en la parte inferior derecha que dice una palabra en inglés. (No les digo la palabra porque en este momento no estoy jugando).
Elígela y aparecerá un muñeco que hablará, elige "up" y aparecerán 3 hileras de 4 tarjetas cada una. Para conseguir más vidas elige la tarjeta 3, 4 de la tercera hilera.
Repite la jugada cuantas veces quieras hasta que tengas varias vidas. Luego, dejate perder una vida y empezarás del principio. De esta forma los huevos que agarraste para las vidas volverán a aparecer (como bichos); matalos y volverán a aparecer.
Lode Runner: para elegir el round, apretá Select y Start a la vez y cambiá el round con A.
(Los trucos son para Family).
¿Va a existir un adaptador para que los cartuchos Nintendo penetren en la Family? ¿Cuándo?
Quisiera que pusieran una sección para Family.
Chau, saludos y crezcan como la línea Nintendo.
PD: Esta es mi segunda carta. ¡Publíquenla! (la primera seguro que no la publicaron porque reconozco que estaba mal redactada).
¡VIVA ACTION GAMES!

César Miguel Molino
Bahía Blanca - Bs. As.

Revista Action Games:
Les quiero decir que la revista está super copada, que tengo 12 años y voy a 7º grado, además les quiero contar que gracias a la revista pude terminar muchos juegos.
Ej.: Terminator, Tazmania, Sonic2.
Tengo un Mega Drive y me recopa; ahora, basta de saludo y vamos a algunos trucos.
Kid Kameleon: ¿Cómo ir al último jefe sin usar el Game Genie?
Parece imposible pero no lo es, sólo haz lo siguiente: completa la fase Blue Lake Woods 2, pero no toques la bandera final, sube al último bloque que está bien encima de la bandera, que-

date ahí, por un instante y apretá ↓ → y los botones salto y arma especial. Sorpresa: si todo está bien, usted irá directo al último jefe del game.
Les mando muchos saludos y, por último, quería decirles que he visto muchas revistas, pero nunca tan alucinantes como Action Games.
Les doy mi dirección por si quieren contestar mi carta.

Carlos Gerardo Ford
Resistencia - Chaco

¡Hola! mi nombre es Carlos Gastón Rindel y vivo en Dock Sud. Soy un fanático de la revista y les quiero decir que está buenísima y que, gracias a ella, pude pasar muchos juegos. (Rockman, Star Wars, Battletoads, etc.) Quería preguntarle cómo paso el último jefe en G. I. JOE ya que me resulta muy difícil. Bueno, sin más que decirles les mando unos trucos y mucha buena onda.
Mario Brother 13
Apretá ↗ + Start y te carga ? corazones.
Street Fighter III
Apretando ↑ + Start se le va la energía al enemigo.
Adventure Island II
Apretando → ← → ← A, B, A, B y Start, seleccionás las fases.
Ninja Gaiden II
Seleccionando password o apretando Select, cambian las fases.

Carlos Gastón Rindel
Avellaneda - Bs. As.

Hola, me llamo Guido. Me recopa la revista y pienso que es la mejor. Ahora les doy algunos trucos de:
Adventure Island 2: selección de niveles → ← → ←, A, B, A, B y Start.
Mega Man 3: para empezar con 9 tanques de energía pon como password una bola roja en la posición A - G.
Goal: aquí tenés algunos passwords de finales:
URSS vs. Holanda
FTXAREZC
GOLGPIMB
Francia vs. Italia
YZZZZZZZ
AAKKKAKB
Inglaterra vs. Alemania
AZAZAZAZ
AZAZAZAZ
Holanda vs. Brasil
CTXAREZC
GYLHPYEJ
Y ahora me despido. ¡Chau!, muchas gracias.¡Aguante Action Games!

Guido Bruno
Capital Federal

Action Games: Hola, me llamo Adrián Castro y los felicito por la revista que está bárbara, es la primera que compro (año 1, Nº 13).
Les mando un truco para Double Dragon 2: en cualquier pantalla que no puedan pasar apretá Select + B + A, al mismo tiempo, e irás pasando las pantallas una por una.
También le pasé la final a Felix The Cat, las técnicas que mandaron me sirvieron bastante. El doctor no es tan difícil, andá pasando por todas las bolsitas hasta obtener el tanque, después quedate arriba de una y cuando se te acerque le disparás, saltás por encima, te parás en otra y así hasta que lo destruyas. (Cuando disparés hacelo cuando está cerca tuyo).
Quería contarles que tengo un amigo, Manuel, que colecciona todos los números y me presta sus revistas. Así fue como me enteré de Action Games.
Preguntas: ¿Qué máquina me aconsejan? ¿Cuánto cuesta?¿Cuánto cuesta el Super Nes? ¿Cuál me conviene? ¿El Game Boy o el Game Gear?
Tengo 12 años.Quiero aclararles que tengo un Family Game. Espero que publiquen mi carta y contesten todas mis preguntas.

Adrián Castro
Córdoba

RESPUESTAS DE ACTION GAMES

Para Juan Pablo Picasso:
1) RPG significa Replaying Progaming Games (juegos que pueden ser reprogramados, por ej.: Sherlock Holmes).
2) Las letras y los números que tienen los juegos es un código que ponen los comerciantes para determinar el nivel de complejidad y el precio de los juegos: un LA es más simple que otros con letras y números superiores.
3) No tenemos conocimiento de que exista el Maniac Mansion para 8 bits.
4) No creemos que salga el Super Mario World para 8 bits.
5) La diferencia entre un Bit Game y un Súper Bit Game es el emboltorio. La máquina en sí es similar.
Por el momento no tenemos pensado incorporar la sección Family ya que es similar a la de Nintendo.
El Prince of Persia será publicado próximamente.
Para descubrir las pantallas de los juegos nos basamos en la lógica de los mismos.
Los códigos que estaban en la revista 2 podés obtenerlos consultando la misma. Pedila prestada o comprala.
Nosotros también estamos a favor de un Hot Line. Pero también creemos que lo tienen que hacer las empresas que fabrican, distribuyen o venden videojuegos.

Para Augusto Godachevich:
1) Llamá a Gamemanía al 951-3703
2) No existe adaptador de Master a Family.
3) No.
Lo de poster fue una bolu... (o sea: un error)

Para Mónica Paese:
La Neo geo es de Nec.

Para César Miguel Molino:
Existe un adaptador para que los cartuchos nintendo corran en Family.

Para Adrián Castro:
La mejor máquina es la que más te guste. Lo importante no es la máquina sino los juegos.
El Game Gear es mejor que el Game Boy por la simple razón de tener pantalla color.

Para Javier Suzuki:
1) En Las Vegas o en Miami.
3) El Game Gear.
4) Hay que buscar.

Para Matías Borrás:
1) Sí.
2) Mega tiene más títulos y es mas económica. ¿Cuál es mejor?

Para Claudio Daniel Paese:
1) La revista creció porque creció la publicidad.
2) Ya viene.
3) Sale en la sección de Arcades.

FELIZ DIA DEL ESTUDIANTE

WINNERS

ESTOS SON LOS Nº1 DEL VIDEOGAME

Pablo Gastón Girge
Quilmes
Federico O. Coda Zavetta
Casilda - Santa Fe
Juan Pablo Boccardo
Córdoba
Justín Boccardo
Córdoba
Martín Vera
Catamarca
Ivan Alexis Ivanof
Vicente López
Gabriel A. Laureiro
Merlo - Buenos Aires
Daniel Cardozo Hasson
Mar del Plata
Maximiliano Bustelo
Capital
Adrián Royo
Capital
Jorge Amar
San Isidro
Mauro Albornoz
Haedo
Darío Diament
Martínez
John Mayan
Haedo
Gonzalo A. Gerona
Capital
Juan P. Diaz Orban
Capital
Germán Romanín
Lanús Oeste
Horacio R. Zon
Lanús Oeste
Daniel R. Soto
Gral. Sarmiento
Santiago Vanina
9 de Julio
Tomás Domínguez
Capital
Leandro S. Gómez
Avellaneda
Adrián I. Romero
Capital
Santiago R. Pinto Guerrico
Capital

Santiago Devia
Capital
Ricardo Braña
Capital
Adrián García
Bahía Blanca
Pablo Agüero
Esperanza - Santa Fe
Javier Llorens
Mar del Plata
Mariano Mera
3 de Febrero
Diego De Carlo
Capital
Sebastián Callejas
Capital
Pablo G. Castillo
Ituzaingó
Fernando A. Ferro
Ezpeleta
Rodrigo A. Lorenzo Durán
Avellaneda
Damián Bulbulián
Ituzaingó
Maximiliano Devolder
Capital
Gustavo Gabriel Rago
Capital
Luis T. Storani
Córdoba
Luciano R. Monti
Avellaneda
Israel Rog
Capital
Osvaldo Ivan Aparicio
Mar del Plata
Alejandro Peinó
Capital
Leandro Suárez
Río Negro
Gabriel Granda Pastor
Quilmes
Diego D. Amaral Franco
Quilmes
Silvio Tapia
Mendoza
Gerardo Diego Germán
Capital

Javier E. Seitz
Caseros
Lucas E. Rinaldi
Haedo
Gustavo E. Lucero
Santa Fe
Fernando Cacurri
Capital
Mariano Lucero
Mendoza
Lucas Fiszman
Olivos
Federico Segovia
Capital
Javier S. Flores
Remedios de Escalada
Juan Manuel Lanza
Capital
Maximiliano Romero
Capital
Adrián G. Alvarez
Moreno
Gustavo Gabriel Rago
Capital
Diego Seoane
Capital
Eduardo Brussa
Montevideo - Uruguay
Fabricio Scrollini Méndez
Maldonado - Uruguay
Claudio Galarza
Capital
Iván Inchausti
Mar del Plata
Hernán Diego Nicoletto
Rosario - Santa Fe
Fernando Giménez Zapiola
San Isidro
Nicolás Olivero
La Plata
Juan Pablo Picasso
Capital
Sebastián Mezio
Misiones

Ya hay 70 Winners a los que le sobra aguante.

¿Cómo, vos no figurás?
¡Lo que te devoraste hermano!
Vencé el Desafío y anotá tu nombre en la lista de los Nº1.

Los winners que se incorporaron este mes ganaron, todos, una remera de Action Games

market place

market place



10 AÑOS EN VIDEOJUEGOS
CONSULTE A UN ESPECIALISTA

SUPER NINTENDO - SEGA GENESIS - MEGA DRIVE - MEGA CD - WONDER MEGA - NEO GEO - NINTENDO - MASTER SYSTEM - ENDING MAN - FAMILY GAMES - GAME BOY - GAME GEAR - CONSOLAS - ACCESORIOS - COMPRA - VENTA - CANJE - SERVICE

LOS MEJORES PRECIOS DE PLAZA
VENTAS MAYOR Y MENOR

SABADOS ABIERTO TODO EL DIA

CIUDAD DE LA PAZ 2045 LOCAL 94
GALERIA LOS ANDES FAX 785-8413

VIDEO GAMES
PREMIER

EN CARTUCHOS ... NADIE TE DA MAS!

FAMILY GAME
SEGA GENESIS - SEGA MEGA DRIVE - SUPER NINTENDO - GAME BOY - GAME GEAR - SUPER VISION - GAMATE

MAS DE 800 TITULOS EN CARTUCHOS

Libertad 482 (1012) tel: 382-5279



¡HOLA, CHICOS DE BARILOCHE!



ELECTRONICA
CREADORES DEL VIDEOGAME

APOLO - FAMILY
ENDING MAN - SEGA - SUPER NES

LOS ESPERO A TODOS EN LED. EL CANAL DE JUEGOS EN TU TV

TODOS LOS ACCESORIOS PARA 8 Y 16 BITS
PISTOLAS - AMETRALLADORAS - COMANDOS DE AVION, NAVES, AUTOS, MOTOS - SIMULADORES - DIDACTICOS PARA DIBUJAR Y COLOREAR EN LA PANTALLA - MODIFICADOR Y POTENCIADOR DE JUEGOS - MENACER - SUPER SCOPE 6
JOYSTICKS VARIADOS MODELOS
TARJETA - INALAMBRICOS - PROFESIONALES - SIMPLE Y DOBLE COMANDO
PRIMER GAME CLUB DE BARILOCHE - CUMPLIMOS 6 AÑOS

STREET FIGHTER II - SONIC 2 - TINY TOONS - FINAL FIGHT - ALIEN - TORTUGAS - SIMPSONS - TOM & JERRY - MARIO KART - F-ZERO - GOAL 2 - PICAPIEDRAS - JOE & MAC - X-MEN - GOLDEN AXE - PRINCE OF PERSIA - FERRARI - GP MONACO - STAR FOX - UN SQUADRON Y MUCHO MAS ...

UNICO CENTRO INTEGRAL DEL VIDEO JUEGO
SOMOS ESPECIALISTAS Y PIONEROS EN BARILOCHE.

Nintendo es una marca Registrada por Nintendo of America Inc.

SABADOS TODO EL DIA

Gallardo 834 - S. C. de Bariloche

GRAN VARIEDAD DE JUEGOS
VENTA Y ALQUILER

Departamento de Publicidad: 951-6239 - Fax 952-3834

market place

ARIES GAME CLUB

Family Game - Sega Genesis - Mega Drive - Master System II - Super Nintendo - Sega CD - Juegos CD -

ALQUILER CONSOLAS

ALQUILER DE CARTUCHOS

SUPER NINTENDO......$3
MEGA DRIVE...............$2
COMPAC DISC............$6
FAMILY.........................$1
MASTER SYSTEM........$2

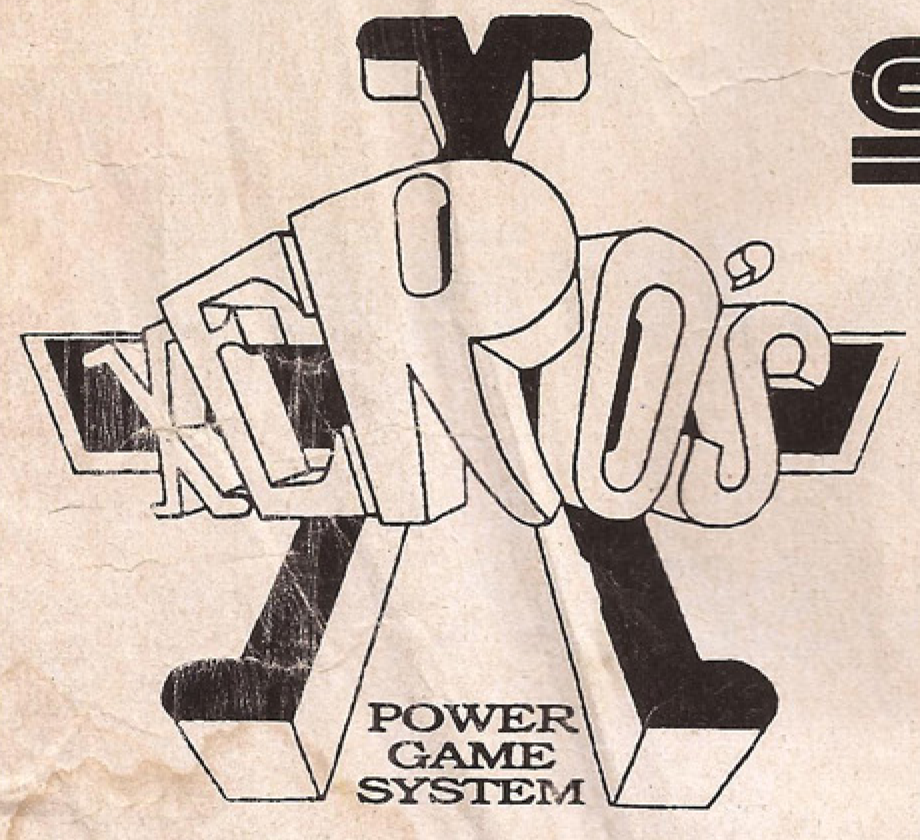
DIAS SIGUIENTES 50% DTO.

PARA SER SOCIO VENITE CON D.N.I Y RECIBO DE LUZ, GAS, ETC.

HOMERO 1591 - CAPITAL - 683-7577
DE LUNES A SABADOS DE 10-30 A 13 Y DE 17 A 21 HS.



DISTRIBUIDOR MAYORISTA DE VIDEOJUEGOS



SEGA GAMELAND S.A 

PANASONIC: TELEFONIA - VIDEO - AUDIO - TV - FAX
COMMODORE - AMIGA - PC COMPATIBLE
CASIO: EL MAS AMPLIO SURTIDO EN CALCULADORAS

STOCK PERMANENTE - 9 AÑOS SIENDO CONFIABLES

VENTAS POR MAYOR Y MENOR
A TODO EL PAIS
SOLICITE SU CUENTA CORRIENTE

FAMILY GAME GARANTIZADO POR **ELECTROLAB - ARGEVISION - SON SON - RASTI**

XERO'S POWER GAMES SYSTEM
ALSINA 326 QUILMES - TEL/FAX: 254-9913

31/22 publicidad - MDP

En Rosario y en Mar del Plata

todos juegan y vos también.

Todas las novedades en
FAMILY GAME
SUPER NINTENDO
SEGA

Todas las máquinas

Joysticks y accesorios

Service Especializado

Alquiler, venta y canje

Más de 1000 títulos en stock

Garantía por 1 año

GAMELAND

Mar del Plata
Av. Luro 2976 / Local Nº 8 / 2º Piso / Of."A"
Tel/Fax: (023) 28343 / Tel/Fax: (023) 93856

Rosario
San Nicolás 1111 / Tel/Fax: (041) 307894
San Martín 861 / Gal. del Paseo / Local 19
Mitre 939 / Gal. Mercurio / Local 10 y 11



Av. Independencia 3485/7 (1225) Buenos Aires - Argentina - Tel./Fax: 97-0428 - 93-3080